YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Kasım 2018/11 • ₺15 (KDV Dahil) • Sayı: 133 • ISSN: 1307-8933

RED DEAD REDEMPTION II

YILIN DEĞİL 10 YILIN OYUNU MU!?

CALL OF DUTY BLACK OPS 4
Battle royale CoD'a yaramış

SOULCALIBUR VI
Geralt yolunu şaşırdı

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY
Devasa! Gerçekten devasa!



Valentine, The Heartlands, NH





İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

İNCELEMELER



AC serisini RYO'dan saymamak için pek bir neden kalmadı.





ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL


54


45


68

KAPAK

RED DEAD REDEMPTION 2

Gel de Rockstar'a saygı duyma! Adamlar oyun dediğimiz şeyin sınırlarını ileriye ittikçe itiyor.


56



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

RAKAMLA DEĞİL, YAZIYLA ON BİR YIL!

Yirmi üç dakikadır ihtiyacım olan giriş cümlesini arıyorum. On bir yıldır da o cümleyi bir dergiye tamamlayan ailenin bir parçasıyım. Sadece bir fikirden yola çıkan ve on bir yılda üst üste koyduğu 132 sayıyla kocaman bir fikirler arşivine dönüşen Oyungezer'in bir yaşını daha deviriyoruz bu sayıyla.

Oyungezer'in ilk cümlesi yazılalı on bir yıl olmuş, diyeceklerinin hâlâ bitmemesi çok güzel ama "acaba çok mu gevezelik ediyoruz" diye de düşünüyoruz bazen. Dinleyen var mı diye şüpheye kapıldığımız da oluyor, çok tepki çekmekten korktuğumuz da... Sorumluluk duygusundan da, haşarılıktan da vazgeçemeyen tereddütlü bir ruh haliyle on bir yıldır bildiğimiz ve merak ettiğimiz her şeyi, ama en çok da son oynadığımız oyunları anlatıp duruyoruz.

Bu ay da durum farklı değil. Yani farklı değil de, hakkını da yemeyelim: Uzun zamandır olmadığı kadar çok şey var anlatacak bu sayıda. Çünkü bu ay anlata anlata bitirilemeyen oyunların ayı. Red Dead Redemption 2'nin, Assassin's Creed Odyssey'in, Football Manager'ın, SoulCalibur'un gezginleri, çıktıkları yolda başlarından geçenleri ballandırarak anlatmaya başlayacak birazdan size. Hangi at nerede uçurumdan düşmüş, kim binlerce yıllık Yunan mitolojisinin seyrini değiştirmiş, şampiyonluk maçında hangi takım elbise giyilmiş, hepsini öğreneceksiniz. Böylece bir Oyungezer daha okuruyla buluşup anlamına kavuşacak. Bir cümle daha bir dergiye tamamlanacak.

Yeni sayıya, yeni yaşa, okunmak için yanıp tutuşan yeni hikâyelere hoş geldiniz. İyi ki on bir yıldır bizlerlesiniz.

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook...



Eren SoulCalibur'daki Talim karakterinden bahsederken "Gemili bir yer var mı? Oradan ekran görüntüsü alalım da 'gemilerde Talim var' diye resimaltı yazalım" dedim, o da öyle bir görsel buldu menülerden. Bunlar konuşulurken ikimiz de hiç gülmedik, son derece ciddiydik. Güzel bir gündü.

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
MERVE AKMAN



Bu ay havada barut kokusu var

3 Yıllık Oyun Özlemi

Merhaba Oyungezer ailesi. Bu size ikinci mektubum, ilkinin yayınlandığını gördüğümde çok mutlu oldum, teşekkür ederim. İlki deneme mektubuydu ama bunda sorular geliyor, hazır olun :)

1. Bu aslında soru değil sorun. Malum son zamanlarda kur felan derken kâğıt fiyatları uçtu. Bu durum umarım sizi kötü etkilememiştir. Derginin sadece online'a geçme durumu var mı?

2. Doktora derken 2016'yı, hapishane derken 2017 ve 2018'i oyun olarak kaçırmış biriyim. İyi yanından bakacak olursak bir dolu para verilen oyunları fiyatları düşmüş olarak alacağım :) Bu 3 sene için mutlaka oynamamı önerdiğiniz açık dünya oyunları nelerdir?

3. Son yıllarda oyun tarzı olarak Dark Souls, Bloodborne oyunlarından çok zevk almıştım. Vuruş hissiyatı ve tatmin duygusu olarak bunlara benzer hangi oyunları önerirsiniz?

4. Game of Thrones dizisini hiç izlememiştim, içeri girince kitaplarını okuma fırsatı buldum ve çok hoşuma gitti. Çıktığında dizisine de kesin başlarım diye düşünüyorum. Kitap olarak sizin tavsiye edebileceğiniz, bu lezzeti alabileceğim fantastik seri var mı?

Son olarak da fırsatını bulmuşken hâlâ her ay dergiyi çıktığı gibi alıp bana getiren, burada bile oyunlardan mahrum kalmamı engelleyen eşime çok teşekkür eder, onu çok sevdiğimi söylemek isterim :) Yolda kamera görmüş amca tepkisi oldu ama olsun :)

Normalde mektubun ne zaman size ulaşacağını bilmediğim için gelecek ayın misafiri kısmına dikkat etmezdim. İçeri girmeden 2 Youtuber'ın kanalını sürekli takip ederdim. Biri Dost Kayaoğlu, biri de Sabri'nin kanalı. Ne diyeyim, 2 sene öncesine gittim resmen.



Sabri seni çok seviyoruz bunu bil :) Youtube piyasasında, oyun konusunda kaliteli işler yapan ender kişilerdensin, çıkınca takibe devam. Artık mektup zamanında yetişmezse de sağlık olsun.

Dergi için ellerinize sağlık, her sayısı birbirinden güzel. *- Mustafa Doğan Şentürk*

Yeniden hoş geldin Mustafa Doğan, ben teşekkür ederim buraları boynu bükük kanadı kırık mazlum kuşlar misali bırakmadığın için. Hazır olunmaz, hazır doğulur, hadi bakalım:

1. Kâğıt fiyatları bizi etkiledi, yalan yok. Ülkedeki çoğu şey gibi kâğıdın da üretimi bitme noktasına geldiği için ithal kâğıda, dolayısıyla dövize endeksliyiz. Bundan mütevellit geçen ay zam yapmak durumunda kaldık dergiye. Şu an için yat kat alamasak da günü kurtarıyoruz ama bakalım bakalım. Dergi komple dijitale geçer mi? Şu an değil ama belki önümüzdeki yıllarda.

Merhabalar! Belki biraz şımarıklığa giriyor ama ben her zaman basılı matbaayı dijitale tercih ederim. Umarım dergi hiçbir zaman komple dijitale geçmez :P - Merve

2. Zaten oyun çıktığında almak nedir yahu? Yapmayın öyle şeyler gözünüzü seveyim, 60 birimlik oyuna 400-500 birim vermek insanüstü bir eylem. Son 3 yıldan açık dünya oyunu dersen ilk önce bu ayki kapağımıza yönlendireyim seni tabii. Onun dışında Zelda: Breath of the

Wild, Horizon: Zero Dawn, AC: Origins ve Odyssey, Watch_Dogs 2, yarış seversen Forza Horizon 3 ve 4 son 3 yılın en başarılı açık dünya oyunları diyebilirim.

İndirimsiz oyun almak? Hah! O da neymiş? Ben de üniversite sınavı ve daha sonra bilgisayarsızlıktan ötürü son yılların oyunlarını kaçırdığım ve şu an az biraz yetişmeye çalıştığım için çok güncel önerim yok, sadece AC: Origins'i +1'lemeye geldim. Oynadığım ilk AC oldu kendisi (çünkü "Origins" yani, neden olmasındı) o yüzden seriden bağımsız görüşüm oyunun harika olduğu. Bütün haritayı tamamlayabilmek için hayli vakit harcadım ama 4 şehir hâlâ bitmemiş bak. Oralar da hep çöl ama ya :/ - M

3. Kesinlikle Nioh. Ben sonuna kadar gidemedim ama aramızda yüzlerce saat Nioh oynayanlar mevcut. Eğer 2D oyunlara sıcak bakıyorsan Salt & Sanctuary ve Hollow Knight da benzer tarzda müthiş yapımlardır.

Valla ben hem rage dolu hem ödlek biriyim, karanlık ve zor oyunlar hiç bana hitap etmiyor. Ama "vuruş hissiyatı" deyince aklıma sadece Batman: Arkham serisi geliyor, hayatımda hiçbir oyunda birini dövmekten öyle zevk almadım. Karanlık sevmem deyip Batman demem ironik mi oldu? - M

4. 20-30 Dragonlance, Drizzt ve Witcher kitabı dışında fantastik edebiyat kültürüm çok olmasa da Ölüm Kapısı serisine hayran kalmıştım. Buz ve Ateşin şarkısı serisi gibi değil tam, daha fantastik, daha az entrikalı ancak yakın derecede sert ve vurucu, onu şiddetle tavsiye ederim.

İlkokuldayken abimin Hobbit'i elime tutuşturup "al bunu oku, güzeldir" demesiyle başlayan fantastik edebiyat maceram 3 gün sonra bitirilememiş bir kitap ve gözyaşlarıyla son bulduğu için Hobbit'i önermiyorum (linç edildi). Fantastik oynamak ve izlemek harika ama okumak beni zorluyor sanırım. Fakat benim de yeni başladığım GoT harika bir diziymiş, kazandığı popülerliği bu kadar hak edebileceğini sanmıyordum. Kesinlikle izle!!! Hatta bunun şerefine açıp bir bölüm daha izleyeyim şimdi. - M

Eşine bizden de selamlar :) Ayın misafirini tutturamamışsın ama Sabri okuyacaktır buraları kesin, belki yeni video yapmak için motivasyon vermişsindir ona, kim bilir? (Bilmeyenler için Sabri'nin kanalı Agunzagun).

Senin de kalemine sağlık mektup için. Umarım tez zamanda çıkarsın da oyunlarına kavuşursun. Sabırlar.

Merıba, benim YouTube kanalım yok :(Ama eşin çok tatlı birine benziyor, selamlar! Kendinize iyi bakınız ^^ - M



howlongtobeat.com'un reklamını yapmış olalım buradan. Çok faydalı site.

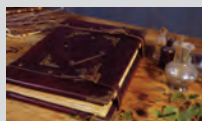
Videolarda Bu Ay



→ Final Fantasy XV'in birkaç dakikalık özeti ama... Of çok feci, fazla komik. Oynamadıysanız spoiler elbet: ***tinyurl.com/ogz-133-ff15***



→ Ölümle yan yana gezen büyük insan Sean Bean birkaç bin kez daha ölmeye karar vermiş anlaşılan, Hitman'de görüyoruz kendisini: ***tinyurl.com/ogz-133-hitman***



→ Büyü güçlerinizin ne zaman ortaya çıkacağı belli olmaz, büyülerinizi yazacağınız kitabı şimdiden hazır edin: ***tinyurl.com/ogz-133-kitap***

Bir Öneri

Selam Oyungezer ahalisi ve muhtemelen Ömer,

Ufak bir öneri için yazayım dedim ama size de kuru kuru yazılmıyor ki, insan teşekkür etmeden duramıyor yaptığınız işler için!

Belki denk gelmişsinizdir "howlongtobeat" isimli bir internet sitesi var oyunların ortalama ne kadar sürdüğünü söyleyen. Çok faydalı olduğunu düşünüyorum, bir oyuna, özellikle DLC'lere para vermeden mutlaka kontrol ediyorum. Siz de incelemelere bu bilgiyi eklerseniz bizlere önemli bir detay daha vermiş olursunuz diye düşünüyorum.

Kalın sağlıcakla! Ha bir de ofise hâlâ ziyaret kabul ediyor musunuz (bir ihtimal tatlılı börekli olanından)?
- Cem Özdemir

Selamlar Cem, benim Ömer. Öyle kafamıza estiğince bir şeyler yazıp dergi çıkarıyoruz işte, güzel sözler duyunca "Hak ediyor muyuz acaba?" diye düşünmeden edemiyor insan, sağ olasın yani :)

Howlongtobeat çok faydalı bir yer gerçekten, özellikle ay sonlarında çıkan oyunlar için "Bu sayıya yetişir mi ki?" diye düşünürken sık sık başvuruyorum. Bilmeyenleri bilgilendireyim; siteye girip oyun adını yazıyorsunuz, ana senaryonun, ek görevlerin, %100'ün ne kadar sürede tamamlandığını üç aşağı beş yukarı öğrenebiliyorsunuz. İşte ortada böylesine güzel bir hizmet olduğu için dergideki incelemelerde onun için ayrıca bir yer ayırıp tasarım olarak kalabalık yaratmak istemiyoruz biz de. Bir de zaten çoğunlukla yazının içinde ne kadar sürdüğünden bahsediyoruz oyunun.

Bir de şu var: OGZ olarak prensibimizdir, bitebilen oyunları bitirmeden incelemiyoruz (istisnalar olabiliyor). Neticede oyunun başına puan vermiyoruz, belki oyun ilerilerinde öyle bir hale bürünecek ki kararımızı olumlu ya da olumsuz yönde etkileyecek. Mesela bu ay sırf Onur RDR 2'yi bitirip de yazabilsin diye dergiyi geciktirdik. Ama öte yandan her oyunu tüm yan görevleriyle, %100 bitirme şansımız da olmayabiliyor (NieR: Automata'da birkaç yan görevi yapmadığım için "yea sen de oyunu hiç görmedin" ayakları yapan bir Eren E. var başımda mesela). Yani dolayısıyla oyunun nesinin ne kadar süreceğini kendi tecrübelerimize dayanarak söyleyebilecek durumumuz olmayabiliyor. Howlongtobeat'ten bakarak

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

yazacaksak da... Niye öyle bir şey yapalım yani asıl kaynak orada dururken? Bilmem anlatabildim mi?

Aslında ben bu konuda sana biraz katılıyorum Cem ama Ömer de haklı (tadımız kaçmasın). Yani aklıma gelmedi değil oynanış süresinin de künyeye iliştirilmesi ama şöyle bir durum da var, örneğin ben biraz takıntılı bir oyuncu olduğum için bir oyunla ilgili çok az şey bilerek işe başlamayı çok seviyor ve bu uğurda fragman filan bile izlemiyorum bazen. Oyunun 35 saatte biteceğini bilsem sürekli "evet 30 olmuş, demek ki sona yaklaştım bak" diye gezerim. Ama bu kafada çok insan var mı bilmiyorum. - M

Ofisin girişindeki ipe takılırsan ucu sivriltilmiş kütük sallanıyor üstüne, onu aşabilirsen buyur elbette :) Görüşmek üz're.

Gene Geldi Bu Eski Kafa

Selam size OGZ ekibi, uzun süredir yazmıyordum biliyorum, kendimi unutturmadan yazayım dedim. Soru ve paylaşımlara geçeyim:

1. Tomb Raider hiç oynamadım ama hikâyedeki örgüt Trinity adını nasıl alabilir Hz. İsa'dan önce kurulmuşsa eğer? Mantık hatası.

2. Siz ne kadar artık strateji rehberlerine internetten ulaşılıyor, bize gerek kalmıyor deseniz de internetteki rehberler çöp. Zaten bildiğiniz şeyleri saatlerce boş laf salatasıyla anlatıyorlar yok TW: Warhammer 2'de elfler böyle, kara elfler böyle... Ya ben biliyorum onu, bilmediğim bir şey söyle... Ayrıca okumak başka bir zevk, ben bayılırdım eskiden dergideki rehberlere. Tabii siz de haklısınız, o köşeyi koydun, masraf yaptın, kimse okumadı, tiraj düştü falan üzülürüm.

3. Geçenlerde hata fark ettim. SC: Remastered'da Terran bölüm 9'da bölüm sonunda Zerg'lerin üssü haşat etmesine resim yazısı olarak Zerg rush demişsiniz, rush erken saldırı değil mi yaw? Brood War'da 6 Zergling ve arkası Lurker'la yapılırdı o. Bunda rush olsa bile ne ara üretmiş o kadar Ultralisk'i... SC'yle büyümüş biri olarak üzüldüm şimdi. Şaka, o kadar üzülmedim.

4. Neden AC: Syndicate'te 1050TI'da bile puslu yüzler var. Londra'nın havası nedeniyle mi yoksam bende bir sorun mu var?

5. Gecen 2. el satan biri dedi ki GTX 970m 1050TI'dan daha iyi. Siz ne dersiniz?

Teşekkürler şimdiden, iyi çalışmalar.
- Görkem Bulut

Oo Görkem, tekrardan hoş geldin.

1. Ne Tomb Raider lore'una ne de dinler tarihine çok hâkim sayılmam ama biraz bakındım da Tomb Raider'daki Trinity örgütü milattan çok önce kurulmuş olmasına rağmen bilinen yapısına milattan sonra 900'lü yıllarda bürünmüş. Trinity adını da ne zaman aldığı belli değil, belki de sonradan almıştır.

2. TWW 1'in incelemesinde ben de öyle "orklar böyle, vampirler şöyle" tadında bir şeyler yazmıştım, kötü hissettim şimdi :) Şaka, o kadar kötü hissetmedim. O tip "hafif" strateji rehberlerinin de yeri var bence birçok oyuncu için. Daha kapsamlı şeyler içinse senin de dediğin gibi 2018 itibariyle dergi doğru bir yer değil, internet daha isabetli bir alan. O kadar ıncık cıncık oyuna dalan ve insanlar faydalansın diye rehberler hazırlayan insanların yaptığı işi "çöp" diye nitelendirmeniyse hoş karşılamadığımı söylememe izin ver. Bu kadar kolay olmamalı... Neyse. Diyeceğim odur ki internette tam ihtiyacın olan ayardaki rehberler bulabilmen gayet mümkün. Bir oyuna başlarken sana faydalı olabilecek ipuçları sunan hafif rehberler, neyi nerede bulabileceğini söyleyen daha gelişmiş rehberler, oyunu %100 bitirmene veya speedrun yapmana yardımcı olacak derinlemesine rehberler, hepsi var. Nereye bakacağını bilmen gerek yalnızca. 2+1 temel kaynak var bu konuda. Biri Steam'in Kullanıcı Topluluğu'nun altındaki Rehberler kısmı. Bir diğeri de kadim site Gamefaqs. On yıllardır ara ara uğradığım bir yerdir. +1 dediğim de Google tabii, bilindik iri mecralardan bilinmedik ufak mecralara birçok yer rehberler hazırlıyor estikçe.

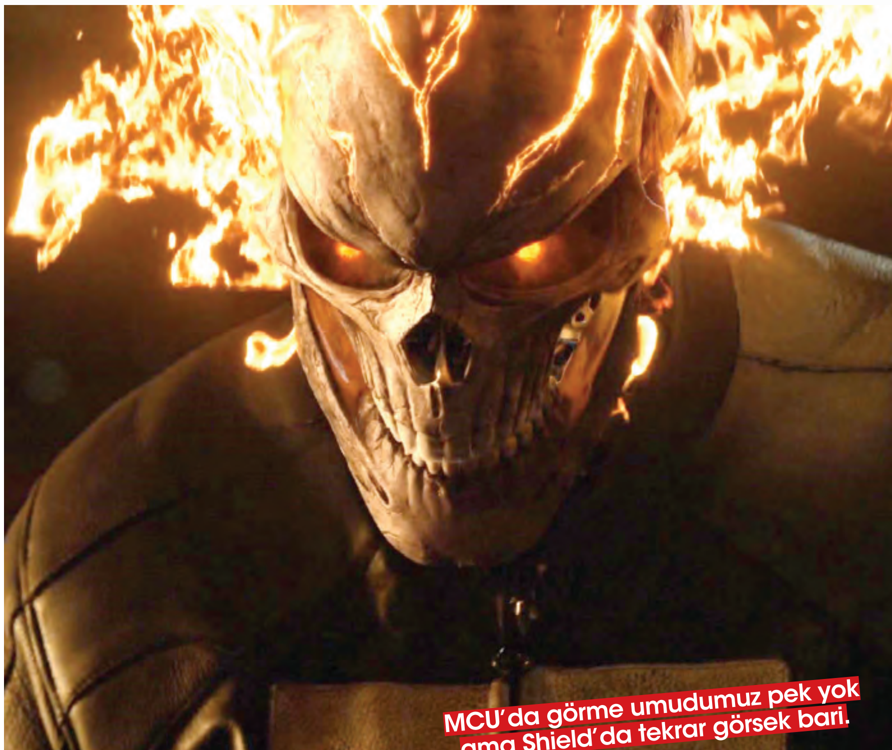
Ayrıntılı rehber okumaktan hoşlanmayan biri olarak el kaldırayım bari. Ben "tecrübe en iyi öğretmendir" felsefesini benimsediğim için oldum olası oturup ayrıntılı bir şeyler okuyup/izleyip oynamam oyunları. Ancak takıldığım zaman bir şeyler bakarım. Ha bu arada yalan, en iyi öğretmen falan değil ama ben böyle seviyorum, ne bileyim. Böyle insanlar da var yani :) - M

3. Can'dan resimaltı yazısı gelmemişse, ben bir sürü Zerg'i görünce Zerg Rush resimaltısını yapıştırmışımdır. Hatırlamıyorum şimdi de Ultralisk'ler falan varsa, hele bir de senaryo şeysiyse yanlış olmuş, af buyur :)

4. Birkaç ay önce masaüstümdeki 680'le, en düşük ayarlarda, takıla takıla bitirdim Syndicate'i, hiç bana bunlarla gelme :) O değil de Syndicate cidden makineyi zorlayan bir oyundu, benim bilgisayara has değil yani. O dediğin yüzlerdeki pusuyu göremedim yani, bendekiler pikselliydi zaten gayet :)

5. Bizzat denediğim kartlar değil tabii ancak internetten karşılaştırmalarına baktım, birbirlerine çok yakın olsalar da 1070TI'ın oyun performansı az daha ileride görünüyor. Testlerin yalancısıyım. Bence 2. elcinin elinde fazladan 970m varmış :)

Soulslike oyun isteyenlere birbirinden şahane üç öneri: Nioh, Salt & Sanctuary ve Hollow Knight.



MCU'da görme umudumuz pek yok ama Shield'da tekrar görsek bari.

Teşekkür bu taraftan, görüşmek üzere yeniden.

Teknik sorulardan nasıl da uzak durdum ama? Heh heh. Teşekkürler ve iyi aylar (aylık dergide ne denir bilememek). - M

Romanın Çizgilisi

Çok sevgili Oyungezer Ailesi. Umarım iyisinizdir. Zira ben iyi olduğum kadar birbiriyle alakasız soru ve düşüncelerle doluyum :) Bu yüzden löngürt diye gireceğim mektubuma (!).

Sorularım emir kipiyle yazılmış gibi gelebilir ancak bunun nedeni yer gasp etmek istemeyişim ve sizin değerli vaktinizi fazla almamak. Başlıyorum:

1. Sizce MCU'da Ghost Rider görür müyüz? Agents of Shield'ın MCU dâhilinde olduğunu düşünürsek Ghost Rider'ı Infinity War'da bile görmek istemiştim.

2. PS2'deki oyunda Spider-Man'in ağ sallanması dışında bir numarası yoktu diye düşünüyorum (n'olur vurmayın). Sizce de biraz fazla abartılmamış mıydı?

3. MCU'nun geleceğinde olası bir mutant/X-Men dâhiliyeti sizce ne kadar başarılı olur? Sonuçta Cap'le Wolverine'i yan yana görmeyi kim istemez?

4. Sırf yetenek ağacı içeriyor diye bir oyuna RYO damgası yapıştırmak doğru mu? Arada sırada seçim yaptığım, diyalog seçtiğim ama karakterin oynayış şekline ve/veya kişiliğine etki edemediğim bir oyun yine de RYO mudur?

5. Sizce hangisi daha başarılıdır: 5 saat süren ama kendini 3-4 kere oynatan bir oyun mu yoksa 30 saat sıkmadan ama 1 kere oynanabilen bir oyun mu?

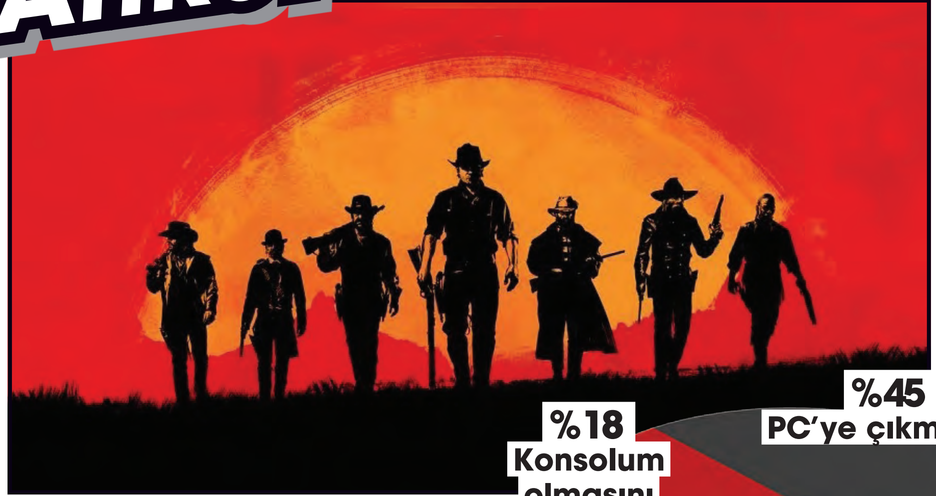
Sorularım bu kadar, her şey için çok teşekkür ederim. Sevgiyle kalın.
- Umut The TBone Şenol

Merhabalar Umut. O ne demek? Bu sayfalar meşgul etmen için burada, ayıp ettin :) Çizgi roman dünyasıyla az alakalı iki insan bulmuşsun ama haydi hayırlısı bakalım:

Merhabalar! Rogue (X-Men) benim en büyük kahramanlarımdan biri ama ne yazık ki çizgi roman dünyasıyla bağım hayli zayıf gerçekten. - *M*

1. Damarıma bastın Umut. MCU'dan en çok istediğim şeylerden biriydi Infinity War'da Thanos'a birer yumruk The Defenders tayfası atsın, arada birkaç saniyeliğine de olsa Agents of Shield tayfası görünsün falan ama MCU, dizi evrenleri bayağı bildiğin

Anket



RDR 2 OYNAMAK İSTEYEN AMA OYNAYAMAMIŞLAR, NE BEKLİYORSUNUZ?



BAŞKA NE DEDİLER?

RDR 1'in remastered haliyle bundle olarak PC'ye çıkıp 150-200 TL'ye satılmasını bekliyorum. @Ahmet Çağatay Demirtaş

Hem PC'ye çıkmasını hem Türkçe yama gelmesini bekliyorum. 1,5 - 2 yılı var bu dediğimin. @Alper Karagüllü.

Konsol biz fakirlere göre değil, alsak oyun alamayacağız. @Muhammed Sincap

İmkânım var ama bu fiyata almam, gerek yok. Herkesin tepki göstermesi gerekli. @Cem Kurt

PC'ye çıkacak ki kesin, rahat olun. @Utku Hançer

ÇOCUĞUNUZUN ADINI BİR OYUN KARAKTERİNDEN KOYACAK OLSANIZ BU KİM OLURDU VE NEDEN?

Eğer evlenirsem ve bir kızım olursa ismi çoktan belli: Lara. Halihazırda zaten var olan bir isim hem. @Barış Özçelik

CL4P-TP veya arkadaşlarının da ona dediği gibi Claptrap! @Kaan Septiceye

Artyom koyardım ne olursa olsun pes etmemesi için :) @Umutcan Elitoğ

Kapkan. Çok uyumlu ve kimlik müdürü kabul eder. @Baha Kolsal

Hakan. Ryu'dan, Vega'dan Türk ismi olmaz çünkü :d @Semih Etiğ

Mustapha. @Melih Luma Şar

@OYUNGEZER: OYUNGEZER'IN 22. YILINDA KENDİNİ NEREDE GÖRÜYORSUN?

Monster Hunter 6, 7, 4, 8 Ultimate Ultra Mega Collection'a inceleme yetiştirirken. @ereneryurekli



6. albümümün lansman konserinde görüyorum :D @aydaeren



O zamana kadar Amerikan başkanı olurum, olamazsam da dünyayı yok etmiş olurum zaten, OGZ falan da kalmaz. @omerakdag



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

SoulCalibur'dan en çok talep edilen şey gerçek oldu: 2B geliyor! Ah bir de Season Pass bu kadar pahalı olmasaydı...

dışlıyor. Ghost Rider'ı da MCU'da bekleme derim o yüzden.

Infinity War ana baba günüydü doğrusu, daha kalabalık istemezdim ben. - *M*

2. Önümüzdeki ay PS4'teki Spider-Man'i oynayacağım ve bu oynadığım ilk Spider-Man oyunu olacak, asıl sen vurma o yüzden :)

PS2'de çok vakit geçirmiş olmama rağmen hiç görmemişim bile bu oyunu, bir video izledim ama çok itici geldi valla. Spider-Man: Friend or Foe diye bir şey oynamıştım bak, çok güzeldi o. Arızalı kolu kuzenime verip kendim düzgün olanıyla oynamıştım (ama kuzenim çok küçüktü ya, arızalıyı ben alsam kaybediyorduk). - *M*

3. İki evrenin birleşmesi ne güzel olur ne de muhtemel bana sorarsan. X-Men filmlerinin zaman çizelgesi MCU'ya uyamayacak kadar dağınık şu an çünkü. Onur'un ilginç hayalleri vardı o konuda. Diyordu ki bu şu an gündemde olan MCU da X-Man filmleri de azalarak bitebilir ve 2020'lerde bugünkü MCU'nun yerini yepyeni oyuncularla yepyeni bir X-Men evreni alabilir. X-Men'deki her büyük karakterin en az şu an MCU'dan bilip sevdiğimiz önemli karakterler kadar altyapısı olduğunu, X-Men'in Avengers'tan bile daha büyük potansiyeli olduğunu söylemişti. Özellikle Captain Marvel'la beraber MCU'ya gelecek zaman yolculuğu mevzusunun evrenin çekiciliğine hasar verebileceğini ve Avengers 4'le beraber MCU'nun popülerliğinin azalacağını düşünüyorum. O yüzden belki 2020'lerde değil ama 2030'larda bugünün MCU'su gibi bir X-Men sinematik evreni görebiliriz belki diye düşünüyorum.

Çocukken Fox Kids'te izlediğim X-Men: The Animated Series sebebiyle "X İnsanlar"a büyük bir gönül bağım var ve en az MCU kadar başarılı olmalarını çok istiyorum, umarım Onur ve Ömer haklı çıkarlar. Her güzel şeyin bir sonu var, MCU da tadında bırakmalı işleri ve mutantlara bulaşmamalı bence. - *M*

4. Değil elbette ancak RYO'nun net bir tanımının olmadığını da hatırlatayım, karakterine veya hikâyeye şekil veremediğin RYO'lar da mevcut. Bir de RYO'nun bir övgü sözcüğü olmadığını da not edeyim, bir oyunun RYO öğeleri içermesine rağmen RYO kategorisinde olmaması o oyunu daha az iyi yapmıyor. Çok önemli değil bence yani bir oyunun RYO kategorisine ne derece girip giremediği, oyunun kendisi ne kadar kaliteli, yapmaya çalıştığı şeyi ne kadar iyi yapıyor, ne kadar etkileyici/sarıcı bir tecrübe sunuyor vs. Bunlar daha önemli.

Öncelikle sorunu kısaca yanıtlayayım: Bence doğru. Neden dersen oyun türleri arasındaki sınırların iyice incelip kopma noktasına geldiği bir dönemdeyiz ve bir oyunu iki kelimeyle anlatmak iyice zorlaştı. "Aksiyon ama RYO öğeleri de var, üstelik roguelike özelliği gösteriyor" gibi cümlelerle ancak işin içinden çıkabiliyorum. Hatta geçen ay incelediğim CrossCode 4-5 türün özelliklerini eşit oranda barındırıyordu, gel de çıldırma. O sebeple RYO'nun açılımını "rol yapma oyunu" değil de "yetenek ağacı ve seviye sistemi olan oyun" gibi değerlendiriyorum ben. "Rol yapma" dersek ortam karışıyor, küçükken Devil May Cry'ı RYO sanıyordum mesela. Dante'ymişiz gibi oynuyoruz işte, daha ne? - *M*

5. Koyduğun her iki kıstasa da uyan tepe kalitede oyunlar mevcut, biri diğerinden daha üstün değil yani. Ama "Sen hangisini tercih edersin?" dersen çok şey sunan, dolayısıyla uzun olan oyunlar tercihimdir. Ne bileyim, Inside'ı bitirdim geçen aylarda, hiçbir objektif olumsuz şey söyleyemem hakkında ama benlik değil. Oturup onlarca saat Divinity oynamayı tercih ederim.

Benim için her oyun bir kere oynanan oyun sayılır. Tekrar oynamaya dayalı oyunlarda bile araya en az bir yıl sokmam gerekiyor tekrar "katlanabilmem" için. Oyuna bayılsam da ölsem de yapamıyorum. Ama illa uzun oyunları daha çok seviyor değilim. İş tamamen oyunun sana yaşattığı deneyime bağlı aslında. Derginin her yerinde bahsettim, Selam'dan da kusur kalmasın bari: Last Day of June, hepi topu 2 saat süren bir sinematik oyun, seçim filan da yapmıyorsun. Yani bir daha oynamak için hiçbir sebebin yok, sana yaşattığı yaşatacağı her şey o 2 saatle sınırlı. O sınırlı vakitte yapacağını yapıyor ama :) - *M*

Sevgi abartılıyor, nefretle kalalım bence :P Bu arada One Piece'te vardı T-Bone diye bir karakter, pelerinini yırtıp yaralanan askerlerinin orasına burasına sarardı ama işin suyunu çıkarırdı, bayağı yan ama eğlenceli bir elemandı, o geldi aklıma. Bilmem sen de ondan mütevellit mi koydun nikini. Neyse kendine iyi bak, sağlıcak.

İlla cins yanıt vereceğim diye... Sen de sevgiyle kal, teşekkür ederiz. – *M*

Bir Selam da böyle biter. Derginin geriye kalan üç beş kısmı da bitsin de bir an önce şu malum oyuna dalayım diye sabırsızlanıyorum. The World Ends With You - Final Remix'ten bahsediyorum tabii, siz ne sanmıştınız?

1TL'ye Reklâm!

Reklamını yapmak istediğiniz bir şeyler var ama medyaya normal reklam çıkacak maddi gücünüz yok mu? Bir mail atın, değerlendirelim, her şey uygunsa yayınlayalım. 1 TL'yi de... Bir yerlerde karşılaşırsak ödersiniz artık :)



Gelecek Ayın Misafiri

Hazır Thronebreaker, Gwent, SoulCalibur falan derken her yer Witcher olmuşken çelik ve gümüş kılıcıyla beraber M. İhsan Tatari'yi konuk ediyorum önümüzdeki ay. Yazarlık, editörlük, çevirmenlik gibi konularda da söyleyecekleriniz varsa yollayın gelsin.



Hayalet Gemi

İpek Atam
ipek@oyungezer.com.tr

Anksiyete canavarı

Kendisiyle yıllardır yaşadığım bazen seviyeli, bazense taciz boyutuna varan ilişkim sonrasında, artık ilan edebilirim ki, anksiyete bir canavardır arkadaşlar. Beynimizde yaşayan, "kurtuldum" dediğimizde aslında kuytulara, beynin kıvrımlarının arasında bir yere çekilmiş olan, ama bir türlü defolup gitmeyen bir canavar.

Şimdi böyle iddialı bir giriş yaptıktan sonra, kendisini biraz canavar boyutundan daha insani boyutlara indirgeyerek, azıcık tanımaya çalışalım: Anksiyete ("kaygı" da diyebilirim ama "anksiyete" diyeceğim, çünkü öyle istiyorum), aslında her sağlıklı canlıda (sinir sistemi olan canlılar diye sınırlandırayım) olması gereken bir duygu durumu. "Savaş ya da kaç" denilen hayatta kalma içgüdümüz, tam olarak bu canavara bağlı. En basitinden, bir geyik huzur içinde otlarken (her daim kendini yırtıcılardan korumak zorundayken nasıl huzur içinde olabilirse, o kadar işte), en ufak bir seste kafasını kaldırıp etrafı kolaçan eder. Bunu ona anksiyete yaptırır, çünkü hiçbir şekilde kaygı duymazsa, bir aslana yem olması kolaylaşır. Anksiyete de evrimin getirdiklerindendir yani. Diğer canlılar için hayatta kalmayı sağlasa da, artık "doğada hayatta kalmak" yerine "metropoller ve dibe vuran ekonomilerde hayatta kalmak" gibi dertleri olan modern insan için kâbus olmaya devam etmekte. Bu noktada canavara geri dönebilirim.

Anksiyete canavarının beyinde bir odası var. Benim gözümde canlandırdığım oda şöyle: Kasvetli, renk kullanımı sınırlı. Odada raflar ve raflara dizili boy boy kavanoz var. Bu kavanozlar sorumlu işte her şeyden. İçlerinde türlü türlü muhteviyat var: Yaşanmış travmalar, yaşanmamış ama yaşanması olası travmalar, olasılıklar. Canavar, geçmişte yaşadığımız ve bizi kötü etkileyen her türlü olaydan besleniyor ama, açıkçası yaşanmamış ve gelecekte olması olası korkunçluklardan daha çok besleniyor.



> "CANAVAR ÖLMEYEBİLİR AMA EN AZINDAN ONUNLA GEÇİNMEYİ ÖĞRENEBİLİRSİNİZ"



Bu pek beslenme gibi olmuyor tabii, yatırım gibi oluyor, ama olsun o kısmı önemsiz. Önemli olan canavarın bu trajedi sevdası ve bize yaşattıkları. Yani, biz dediğim herkes değil tabii. Bir önceki paragrafta belirttiğim gibi, anksiyete herkeste vardır ve olmalıdır da ama herkeste canavar şeklini almaz.

Neyse, canavarın en sevdiği yemek olan trajediye geri döneyim ben. Mesela geçmişte bir şey yaşamışsınız ama genel olarak hatırlamıyorsunuz, pek yüzeyde gözükmüyor yani. Bu lanet canavar o kavanozlarından birinde tutuyor bu olayı. Ve en beklemediğiniz anda kavanozun kapağını açıveriyor. Aynı şey yaşanmamış ama yaşanma ihtimali olan bir şey için de geçerli tabii. Uçak fobiniz var diyelim. Uçağa binmeden birkaç gün önce canavar kapağı açıveriyor. Açtığı anda gözünüzün önünde uçağın düşmekte olduğu, çarpma anı gibi bir sürü görüntü canlanıyor. Kulağınıza fısıldıyor devamlı: "Ya şöyle olursa? Ya böyle olursa? Daha önce oldu, yine olabilir, olmaması için sebep var mı?" O esnada canavarın odasında göbek attığını göremiyorsunuz. Ama o bundan besleniyor işte: Korkularınızdan. Siz korktukça, onu besledikçe daha da büyüyor; sureti, odası ve elbette o lanet gelesice rafları. Çünkü o raflara her daim yeni kavanozlar koyacak. Sonuçta hayat, dolduracak bir sürü kavanoz demek onun için.

Ama kendisinin hayatımı sınırlayışıyla geçirdiğim yıllarda fark ettiğim bir şey var: Sizi korkutunca keyfinden göbek attığını görebildiğinizde, az biraz savaş açmayı başarmış olacaksınız ona. Korkmaya devam ettikçe onun büyüdüğünü fark ettiğinizde, beyninizdeki kasvetli odasından kulağınıza sürekli fısıldayışını duymamayı başardığınızda onu bastırmış olacaksınız. Ne kadar az korkarsanız, o kadar güçsüzleşecek, kavanozlara o kadar güç ulaşacak o yeşil yeşil kabarcıklarla dolu olduğunu hayal ettiğim kolu.

Biliyorum, diyeceksiniz ki: "Korkmamak nasıl öğrenilir? Onun felaket tellallığı yapan fısıltılarına kulak asmamak mümkün mü?" Eh, o kadar kolay değil tabii. Anksiyete, sizin için de bir canavar olmuşsa eğer, hayatınız boyunca oralarda bir yerlerde takılıyor işte. İşin güzel tarafı, onunla yaşamayı öğreniyorsunuz. Bir noktada dalga geçer hale bile geliyorsunuz hatta: "Ee, şimdi hangi kavanozu açacaksın?"



Kartuşlara Üfleyen Adam

Emre Sümer
sumer@oyungezer.com.tr

Fayt kılap (ilkokul 2)

1995 yılının soğuk bir Ekim akşamıydı ve teneffüs zamanıydı. Ben sınıfta kendi kendime takılırken, şu an inanın hiçbirinin adlarını bile hatırlamadığım, bizim sınıftan üç kız içeri girdi. Bir tanesi ağlıyordu ve diğer ikisi de onun koluna girerek destek oluyorlardı. Siz de çok iyi bilirsiniz ki, üniversiteye kadar sınıftaki herhangi bir kızın problemi, otomatik olarak en az bir kızın da daha problemi haline gelir, milli mesele olur. Bu gibi durumlarda öğretmenler "hadi yavrum arkadaşını lavaboya götür de elini yüzünü yıkasın" falan der hatta başka bir kıza, hâlbuki ağlama sebebi de büyük ihtimalle gayet osuruktandır.

Bildiğiniz üzere ilkokulda popülarite kıstası çalışkanlıktır (liseyle beraber bu olay tamamen yakışıklılığa kayar ne yazık ki). Ben de ayıptır söylemesi sınıfın en çalışkanlarından biri olduğumdan bu olayı sorumluluk bildim, hemen kızların yanına gidip ne olduğunu sordum. Kızlar da bahçede tanımadıkları bir çocuğun nedensiz yere ağlamakta olan kıza saldırıp dövdüğünü söylediler. Zaten bir sebebe de ihtiyaç yoktu, bu gibi olaylar ilkokul seviyesinde gayet olası ve normal olaylardır. Niyeyse o yıllarda herkes cinsiyetsiz vahşi bir yamyam gibidir, durduk yere birisi gelip tokadı yapıştırabilir. Her neyse, ben de görev bilinciyle bu olaya çok sinirlendim ve "hemen bana gösterin o çocuğu" diyerek sınıfımız adına adaleti getirmek için yola koyuldum peşimde kızlarla beraber.

> "BİZ NE KAVGALAR VERDİK GEÇMİŞTE..."

Alelacele bahçeye indik ve kızlar bana duvarın üzerinde oturan darmadağınık bir çocuk gösterdiler "İşte bu çocuk!" diye. Hakikaten de burnundan sümükler akan, üstü başı darmadağın ve kir içerisindeki bu çocuğun gelecekte kariyer planlarını at hırsızlığı üzerine yapar gibi bir hali vardı. Hedef işaretlendiğinde adımlarımı hızlandırdım ve tek bir söz bile etmeden bir anda çocuğun üzerine atladım (evet, bildiğiniz atladım) şaşkın bakışları arasında. Bakmayın atladığıma da, normalde inanılmaz mülayim bir adam olsam da o an ben, ben değildim artık. Benim gibi LPG'yle çalışan insanlar böyledir zaten.

Tabii çocuğun üzerine sorgusuz sualsiz çullanmamla kavganın patlak vermesi bir oldu. Diğer çocuklar da bizi hemen çembere aldı ve bu acımasız dövüşü izlemeye koyuldular. Ama olay kıran kırana bir sokak kavgasından ziyade balonlarını kaptıran Sezercik'in kavgasına benziyordu. Çocukla yerlerde yuvarlanıyor, tek kelime bile etmeden sırayla birbirimize sümsüğü yapıştırıyorduk. Her tarafımız çamur içinde kalmış, önlük ve yakalarımızın düğmeleri kopmuştu fakat izleyenler bu vahşi gösteriden (?!) müthiş bir zevk alıyor gibiydi.

Bu horoz dövüşü 3-4 dakika daha devam etti ki derken gülme ve kıkırdama sesleriyle irkildim. Kafamı kaldırıp baktığımda dayak yediğini iddia eden kız ve arkadaşlarının bir taraflarıyla güldüklerini fark ettim. Sonra onlar da benim onları gördüğümü fark edince gülerek oradan uzaklaştılar. Evet değerli dostlar, düpedüz tuzağa düşmüştüm, küçük çaplı bir Testere oyununa getirmişlerdi beni. Aslında kimsenin dayak yemişliği falan yoktu, sadece beni bir çocukla kapıştırıp dalga geçmek için böyle bir oyun tezgâhlamışlardı. Ve başarmışlardı da! El âlemin günahsız çocuğuna durduk yere tekme tokat girmiştim psikopat gibi. Ama çocuk da doğrusu hiç yadırgamamış ve dövüşün son anına kadar tadını çıkarmıştı.

Çocuk ve ben aynı anda durup kavgayı yarım bıraktık. Hiçbir şey olmamış gibi sakince ayağa kalktık ve gene tek kelime bile etmeden kendi yollarımıza gittik. Bütün bu olanlar sanki her gün yaşanan doğal birer olay gibiydi. Bir anda alakasız bir insana tekme tokat dalmış, sonra gene hiçbir şey söylemeden kavgayı bitirmiştik ama ortada olanların sebebini sorgulayan tek bir kişi bile yoktu. Zaten burası ilkokuldu ve topu topu 8 yaşındaydık. Mantık aramak yapılabilecek en büyük aptallıktı.

Karşılıklı yumrukları takas ettiğimiz isimsiz dostum, eğer bu satırları okuyorsan maç için teşekkürler. Sevgilerle...





TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Avalanche Studios | **DAĞITIM:** Avalanche Studios | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019

GENERATION ZERO BETASINDAN ÖĞRENDİĞİMİZ 10 ŞEY

Bu ay Avalanche'ın (Just Cause'lardan tanıyorsunuz) tek kişi veya co-op oynanabilen, gizliliğe ve gerilla taktiklerine ağırlık veren, açık dünya FPS türündeki yeni oyunu Generation Zero'yu deneme fırsatı bulduk. Şimdilik bilmeniz gerekenler şu şekilde...

C. İHSAN ASMAN

APEX'İN GÜCÜ ADINA!

Evvela Generation Zero, Avalanche'ın iyi şöhretli Apex motorunun tüm nimetlerinden yararlanacak gibi gözükmekte. Dünyamızın bir günlük döngüsünün, grafiklerin de gücünü arkasına alarak oldukça keyifli enstantaneler yarattığı/yaratacağı kesin gibi. İsveç gibi soğuk bir ülkeyi kendine mekân yapan bir oyunda, öngörülemez hava olaylarının da olmaması düşünülemezdi elbet. Her şey bu kadar güzel görünürken, oyun performansının da kusursuz olması ayrı hoşluk.

80'LERDE İSVEÇ BİR BAŞKA GÜZEL...

Bu sıra bazıları "Swedistan" diyerek bugününü küçümsese de 80'lerde İsveç çok güzel bir yermiş diyorlar. Gerçekten de ülkenin hâlihazırdaki doğal güzelliklerine 80'ler hissiyat/ortamlarını da ekleyince ortaya şahane bir karışım çıkmış. Şöyle tadından yenmez sağlam bir Synthwave OST de bekliyorum haliyle oyundan. Cidden şu aşamada bile, özellikle haritadaki kasabada gece dolaşırken insan kendini Stranger Things'de gibi hissedebiliyor.

FİYAKALI PİLOT GÖZLÜKLER, BAŞ DÖNDÜREN PERMA SAÇLAR

Eh 80'ler demişken o dönem insanlarının nevi şahsına münhasırlıklarının oyunda yer almayacağını düşünmediniz herhalde? Beta deneyimimde bile kişiselleştirmeler yoluyla oyuncular arasında takdire şayan bir görsel çeşitlilik oluşmuştu valla. Siz de mutlaka içinize sinen bir karakter yaratabileceksiniz.

DİKKAT ÇEKMENİN İLGİNÇ YOLLARI VAR

Düşmanınızı belli bir yere mi getirip tuzağa mı düşürmek istiyorsunuz? Generation Zero'da bunu yapabilmenin eğlenceli yolları var: Radyolar ve çatapatlar. Robotları da en az kendimiz kadar 80'lere doydurup öyle fişlerini çekeceğiz gibi görünüyor.

UMUT VADEDEN HİKAYE

Oyunun hikâyesi betada üzerine çok da söz söylenecek düzeyde değil elbette; ama girizgâh olarak insanda merak uyandırdığını söyleyebilirim. Umarım keyifli bir şeyler çıkar işin sonunda.

CO-OP

Betayı oynadığım ilk saatlerde tek başıma aldığım keyfin birkaç katını aldım çok oyunculu modda. Bu arada şimdilik PvP yok; ama özellikle yapımcıların robotlara karşı gerilla taktiklerinin kullanılmasını salık verdiğini -ve bu taktiklerin gerçekte de işe yaradığını ve eğlenceli olduğunu düşünürsek-, oyundaki co-op tasarımın kaçınılmaz olduğunu fark ediyorsunuz.

KAHROL DÜŞMAN AL SANA BOMBA

Düşmana zarar verdiğinizde, mesela sensör veya ateşleyicisi hasar aldığında bu kalıcı olacak. Yani kendisiyle 3 hafta sonra da karşılaşsan, o sensör bir kere bozuldu mu bir daha çalışmayacak dostum! Tam anlamıyla "iz bırakanlar unutulmaz" durumu.

YERLİ VE MİLLİ SİLAHLAR

Oyundaki silahlar, özellikle bu konuyla ilgili özel ilgisi olan kişileri tasarımlarıyla epey memnun edecek gibi. Dönemin en popüler İsveç menşeili silahları olan bilhassa Carl Gustav M/45, Granatgevär ve daha birçok değişik silah, eklentileriyle birlikte emrimize amade olacak. Bu silahlar maalesef gerçek hayatta da ölümcüllüklerini koruyor, yakın zamandaki çatışmaların birçoğunda kullanıldıklarını fark ettim ufak bir Google aramasıyla.

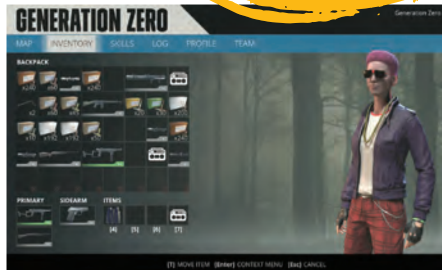
SİMON STÅLENHAG ESİNİ TARTIŞMASI

Simon Stålenhag, ülkesi İsveç'te epey tanınan başarılı bir yazar ve illüstratör. Kendisinin bilimkurgu soslu distopik İsveç manzaraları resmetmek gibi bir meziyeti var. Ve özellikle kimi eserlerindeki robot tasarımları, Generation Zero'dakilerle tıpatıp aynı. Avalanche "biz esinlenmedik" dese de pek inandırıcı değiller kanımca. Gene de Stålenhag'ın tarzı bence oldukça leziz, böyle bir esinden ortaya çıkabilecek muhtemel düşman tasarımlarını düşününce üzülemiyorum; ama umarım aralarındaki sorunları da çözerler oyun çıkmadan.

DÜŞMANI TANIMAK

Oyunda çok fazla düşman yok şu an için: Minik silahlı robotlar (bunlar kendi içlerinde değişiyor, pompalısı olan, taramalısı olan vs.), uçan silahlı drone'umsular, robotik "headcrab"ler ve bir büyük bölüm sonu canavarı. Beta için gayet yeterli seviyede olsa da, umarım daha değişikleriyle de vuruşuruz oyunun son halinde.









BEN BU OYUNU BİLİYORUM!

Sevgili Oyungezerler, ufak bir test yapalım mı? Bir oyundan bahsedeyim ve siz de o oyunun hangisi olduğunu tahmin etmeye çalışın. Bakalım bilecek misiniz?

Oyunumuzda psikopat bir adam ve yandaşları var; ellerinin altında da bol sayıda silahlı adamları. Kontrol altında tuttukları coğrafyaya kan ağlatıyorlar. Kahramanımız bir şekilde teşrif ediyor olay mahalline. Direnişçilere destek oluyor, baş psikopatın yandaşlarını biçip onların kontrolündeki 'outpost'ları özgürleştiriyor, buralardan kaynak 'loot'luyor, silahlarımızı ve bilumum teçhizatımızı 'upgrade'liyor, direnişi adım adım büyütüyoruz. En sonunda da 'Big Boss'un icabına bakıyoruz. Final!

Yukarıda genel hatlarıyla paylaştığımız oyun hangisidir?

a) Mad Max
b) Ghost Recon: Wildlands
c) Just Cause 3
d) FarCry 5
e) Hepsi

Bilebildiniz mi sevgili Oyungezerler? Dilerseniz başka oyunlar ekleyip testi geliştirebilirsiniz; zorlanmazsınız diye tahmin ediyorum.

Özellikle bazı oyun türlerinde her geçen gün daha az orijinallik daha çok tekrar kısırdöngüsüne doğru ilerlediğimizden endişe ediyorum. Karbon kopyaların dünyasına giriş mi yapıyoruz acaba? Bir formül tuttuğu zaman onun üzerine gidilmesini bir ölçüye kadar anlayabiliyorum. Ama bir noktada durulması gerektiği kanaatindeyim, o kritik eşik aşıldıktan sonra oyunlar hızla anlamsızlaşmaya başlıyor benim için.

Yapımcı firmaların kâr amacı güden kuruluşlar olduğunun farkındayım. Sorguladığım şey bu değil zaten. Benim merak ettiğim, aynı kaynakları kullanarak çok daha farklı ürünler ortaya koymaları, belki de daha fazla gelir sağlamaları mümkünken, neden bu şekilde bir tercihte bulunuyor, birbirinin benzeri oyunlar çıkarılmaya devam ediliyor?

Riske girmek istemedikleri için böyle yaptıklarına ihtimal vermiyorum. Çünkü bu işin doğasına aykırı. Risk üstlenmekten kaçınacak kişiler ne diye oyun sektöründe yer almak istesinler ki? Hadi diyelim ki öyle, garantili işler yapmak istiyorlar. Peki bu sistemin hep tutacağının garantisi nedir? Bir noktada oyuncular da "yeter artık" diyecekler ve milyonları akıttıkları oyun çuvallayacak. Büyük risk değil mi? Her oyun *FIFA*, *NBA* değil ki güncellenmiş isimlerle oynamak için her yıl para verilsin. Kaldı ki onlar bile yeni bir şeyler denemek zorunda hissediyor kendini.

Çoğu zaman kısıtlı kaynaklarıyla orijinal bir ürün çıkartmaya çalışan bağımsız yapımcılar bir tarafta dururken, büyük firmaların her geçen gün yaratıcılıktan uzaklaşmasını neye bağlayacağız? Acaba bir noktadan sonra iştah kaybı mı yaşanıyor? Bir işi yeterince uzun süre yaptığınızda artık sadece yerine getirilmesi gereken rutinler manzumesine mi dönüşüyor?

Bence öyle olmak zorunda değil. Bu tuzaktan kaçmak mümkün olmasaydı, Cory Barlog, *God of War* için böyle farklı bir yola yönelemezdi. David Cage, *Heavy Rain* veya *Detroit* gibi oyunlar yapmayı düşünemezdi. *The Witcher* gibi bir oyun görmezdik, *Hellblade* veya *Horizon: Zero Dawn* gibi de. *Divinity: Original Sin* veya *Pillars of Eternity* gibi seriler üretilebiliyorsa, elde edilecek maddi kazancın yanına eklenen başka şeyler de olduğundandır diye düşünüyorum, güzel bir eser ortaya koymanın haklı gururu veya oyuncuların takdirini ve desteğini kazanmanın verdiği tatmin gibi. Elbette para da kazanacaklar, itirazım yok. İtirazım hem cebimizdeki paraya hem de en kıt kaynak olan zamanımıza talip olan oyunların karşılığında sundukları şeyin orijinalliğini yitirmesi. İşte bütün mesele bu!

Engin Vural







SIM RACING ARTIK BİR SPOR DALI

YİĞİT TEZCAN

DMSB, yani Alman Motor Sporları Federasyonu, kısa bir süre önce sim racing'i bir motor sporları disiplini olarak kabul etti. Hatta DMSB'nin sitesinden bununla ilgili resmi bir basın açıklamasına da ulaşabilirsiniz. Açıklamada, benim de sıkça tekrar ettiğim bir ifade çok dikkatimi çekti: "Motor sporları dışında başka hiçbir sporda, gerçek ve dijital simülasyonun bu kadar yakın olduğu görülmemiştir." Gerçek ve simülasyon arasındaki farklılıkları da her zaman kabul etmişimdir ancak işin mental kısmındaki benzerlik gerçekten de yadsınamaz.

Özellikle yaşlı kurtlar, ev kullanıcısına yönelik hareket özelliği olmayan kokpitlerde otomobili gerçekte olduğu gibi hissedemediklerinden sim racing'e haklı olarak biraz burun kıvırabiliyorlar. Fakat onlarla aynı masayı oturup konuştuğunuzda, aslında işin yüzde 50'lik kısmında benzer hisler yaşadığınızı anlayabiliyorsunuz. Biraz iddialı olacak ama, gerçek bir yarış pilotuyla ciddi bir sim pilotu bir araya geldiğinde, kolayca aynı meslek dalından iki kişinin sohbet ettiği hissine kapılabilirsiniz.

DMSB'nin sim racing operasyonlarının başına getirilen Gerd Ennser de çok kritik sözler sarf etti: "Birçok motor sporları meraklısı, sim racing'i bilmedikleri pistleri öğrenebilmek için bir antrenman aracı olarak kullanıyor. Sim racing'i motor sporlarının bir disiplini kabul ederek yeni bir adım atalım ve böylece gençlerin motor sporlarına girişini kolaylaştıralım."

Almanya gibi motor sporları geleneği ve kültürü olan bir ülkede sim racing'in sunduklarının anlaşılmış olması çok güzel. Bir yandan bizlerin de işkembeden sallamadığı ortaya çıkmış oldu.

Ne var ki sim racing açısından ortada tamamen toz pembe bir tablo yok: Hâlâ yeterli sayıda şampiyona yok, ödül havuzları ufak ve dünyanın en hızlı dijital yarışçılarının bile kesin bir gelir kalemi yok. F1 takımlarının birçoğu, henüz eSpor takımlarındaki yarışçıları bir maaşa bağlamış değil. Takımlar bu işe girmek istiyor, ancak bunu parayla değil, işin içine isimlerini sokarak yapıyorlar.

Bu, en ucuz yatırım yolu. Aslına baktığınız da sim racing'deki giderler, motor sporlarına göre de çok düşük; bence işin geleceği açısından en büyük satış noktası da hesaplı olması. Ama biz her ne kadar motor sporlarındaki bütçelere baktığımızda "ne var abi, çocuklara üç-beş kuruş bir maaş verirler" desek de, kazın ayağı öyle değil.

Motor sporları sezondan sezona, ucu ucuna yürüyen, büyük marka ve sponsorların desteği olmadan ayakta kalamayacak bir disiplin. Motor sporlarında para giriş çıkışı fazla olsa da, aslında takımlar açısından genelde kârlar düşük (F1 gibi devasa bir organizasyonu tenzih ederek konuşuyorum). İş çoğu zaman dönüp dolaşıp zarar etmemeye ve işi döndürmeye geliyor. Bir de birçok yetenekli genç yarışçının koltuk bulamadığını, sponsorlar üzerinden veya kendi ceplerinden para ödeyerek yarıştıklarını hatırlatmakta fayda var.

Kısacası şunu demeye çalışıyorum: Durum böyleyken profesyonel diyebileceğimiz sim racer'ların hepsinin birden para kazanmasını beklemek de hayalcilik olur.

AYHANCAN GÜVEN, PORSCHE CARRERA CUP BENELÜKS VE FRANSA ŞAMPİYONU OLDU

Bu köşede her zaman sim racing haberlerinden bahsediyor, motor sporlarınaysa ucu sim racing'e dokunduğu zaman giriyoruz. Bu haber gerçek dünyadan olsa da, aslında sim racing'le oldukça alakalı.

1998 doğumlu Ayhancan Güven çok büyük bir başarı kazandı. Kendinden yaşça büyük, deneyim fazlası olan sürücülere karşı kafa kafaya bir mücadele verdi ve çoğu zaman da onları mağlup etti. Gerçekten de Ayhancan'ın şu zamana kadar olan kariyerine baktığımızda, rakiplerine kıyasla büyük bir "seat time" (yarış otomobillerinde geçirilen süre diyelim) eksikliği olduğunu görüyoruz. Bunun nedeni de maliyetler, sponsor bulmadaki zorluklar ve Türkiye'de imkanların kısıtlı olması.

Fakat kendisi aynı zamanda süper hızlı bir sim racer. Tıpkı gerçekte olduğu gibi iRacing'deki Porsche Cup'ı da silip süpürüyor; hatta iRacing'in düzenlediği bin dolar ödüllü time trial yarışmasında da kılpayı ikinci olmuştu. Ayhancan, başarısında sim racing'in önemli bir rolü olduğunu düşünüyor. Her zaman sim racing'in, seat time eksikliğini kapatmada büyük rolü olduğunu söyler.

BU AY NE OLDU?

Yılın bu son aylarının bu denli hareketli geçmesini siz de çok sevmiyor musunuz? Oynamayacağımız kadar çok sayıda oyun çıkıyor, sonbahar ve kış indirimleri yaklaşıp cüzdanlarımıza göz dikiyor. Hazır havalar da soğumaya başlamışken çayımızı, kahvemizi alıp sakin sakin oyun oynamak gibisi yok hakikaten (ne sakini, parçalıyorum ben oyunu diyenlere de saygım sonsuz).

ESER GÜVEN



1 Bilkom, **Cyberpunk 2077**'yle ilgili açıklamalarıyla kafamızı allak bullak etti desem yeridir. Önce oyunun 2019 yılında çıkacağını açıkladılar (ki daha önce CDPR bile tarih vermemişti), sonraysa oyunun Türkçe desteğine sahip olacağını söylediler. CDPR'sa karşı açıklama yaparak oyunun şimdilik 16 dili desteklediğini ve aralarında Türkçe olmadığını söyledi. Bilkom'sa iddiasında ısrarcı, oyun Türkçe olacak diyor. Olsun tabii, Siberpunk'u kendi dilimizde oynamak kim bilir ne keyifli olur!

2 Bu ay **Red Dead Redemption 2** çıktı, daha ne olsun? Oyunun çıkışı öncesi inceleme ambargoları kalkınca ortalık bir anda **100**'den geçilmez oldu. Kafamızı nereye çevirsek oyuna 100 verildiği gördük, haliyle de yine 'kusursuz oyun olur mu canım, bir oyuna 100 verilmez cık cık' tartışmaları da başladı. Oyun 100'lüktür, değildir, o ayrı. Ama Red Dead Redemption 2'nin yılın oyunu ödülünün en büyük adayı olduğu konusunda sanırım büyük çoğunluk hemfikirdir.





3 Telltale havlu attıktan sonra **The Walking Dead: The Final Season**'a, The Walking Dead'in yaratıcısı **Robert Kirkman**'ın Skybound Games'i el attı. Son sezonu tamamlayacak olan Skybound, Telltale ekibindeki isimlerden de yardım alacağını açıkladı.



4 **Guerilla Games**'in gizli bir oyun projesi üzerinde çalıştığı ortaya çıktı ama bu Horizon gibi bir oyun olmayacak gibi. Guerilla Games bu oyun için Rainbow Six: Siege ekibinden transferler gerçekleştirdiğine göre multiplayer odaklı bir oyunla karşımıza çıkmaları olası.

5 The Witcher'ın yazarı **Andrzej Sapkowski**, CDPR'dan 16 milyon dolar civarı ek telif talep edince bir kez daha tepki oklarını üzerine çekti. Adam yaşlandıkça huysuzlaşıyor, kendisinin tüm dünyada tanınmasını sağlayan stüdyoyu bir türlü rahat bırakmıyor. Bu tür haberler CDPR'ın The Witcher evreninde geçecek yeni bir oyun hazırlama ihtimalini de azaltıyor tabii ki.

6 Ubisoft yeni bir **Splinter Cell** ve **Prince of Persia** oyunu yapmak için çok istekli olduklarını ama 'hangi kaynaklarla yapacağız' sorusunu da kendilerine sorduklarını söyledi. Yahu sizde de kaynak yoksa kimde vardır ki? Ne yani kendi imkanlarımızla biz mi yapalım Splinter Cell'i?

➜ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr



7 Electronic Arts klasik **Command & Conquer** oyunlarının yeniden yapımlarının gelebileceği müjdesini verdi. Bakın klasik diyorum, son zamanlarda gördüğümüz mobil oyunlar falan değil yani. Red Alert'i güncellenmiş biçimde oynayabilmek nefis olurdu hakikaten. Şimdi aklımdaki soru şu: Tanya'yı kim canlandıracak? Malum, **Jenny McCarthy**'nin üzerine çıkmak kolay iş değil.

8 Rockstar "RDR 2 için haftada **100 saat** çalıştık" deyince farkında olmadan ciddi bir tartışmanın fitilini ateşlemiş oldu. "Stüdyoda çalışanlar fazla mesaiye mi zorlanıyor?" soruları sorulmaya başlanınca Rockstar'ın kurucu ortağı **Dan Houser** "sadece ben ve arkadaşlarım o kadar çalıştık" dedi, çalışanlarsa sosyal medya üzerinden yaptıkları açıklamalarda 100 saat olmasa da 70 saate varan sürelerle çalıştıklarını açıkladılar. Rockstar da bunun üzerine eleştirilere dikkate alacaklarını ve koşulların daha iyi hale getirileceğini söyledi. Biz de "vay be Serhat, neler olmuş neler" dedik haliyle.



9 Oyun dünyasının en tanınmış isimlerinden, Assassin's Creed serisinin yaratıcısı **Jade Raymond** Electronic Arts'la bağlarını kopardı. Kendi kurmuş olduğu EA Motive stüdyosundan ayrılan Raymond'ın bu kararında EA içindeki liderlik kadrosu değişimlerinin etkili olduğu konuşuluyor. Bundan sonraki hamlesinin ne olacağını şahsen çok merak ediyorum.





11 Microsoft belli ki yine ciddi işler peşinde, çünkü almayı hedeflediği yeni stüdyo özellikle de RYO sevenlerin sevgilisi **Obsidian Entertainment**! Eğer Obsidian bu satın alım sonrasında bağımsızlığına koruyacaksa ne âlâ, Bioware-EA olayına dönerse çok üzülürüz çünkü. Yine de Microsoft gelecek dönem çok farklı konsola özel oyunlarla karşımıza çıkabilir gibi görünüyor.

10 Artık "arabesk_michael26" şeklindeki **PSN kullanıcı ismini değiştirebileceksiniz**, çünkü Sony bunun ilk adımlarını attı. Bu ay beta aşamasına giren kullanıcı ismi değiştirme özelliğini kullanmadan önce "kayıt dosyalarım kullanılmaz hale gelebilir, satın aldığım ek içeriklere erişemeyebilirim ama yeter ki beni bu isimden kurtarın" şeklindeki uyarıları kabul etmeniz gerekiyor yalnız.

Konuşanlar



@mikeBithell
(Mike Bithell)

Yeni kariyer hedefim:
- Thomas Was Alone 2: The Aloneningʼden o kadar çok para kazan ki EA'i satın alabil.
- Respawn'a Titanfall 3'ü yapması için kibarca yalvar.
- EA'in (kendimin) tüm parasını Respawn'a fırlat.

Thomas Was Alone, Volume gibi ilginç oyunların geliştiricisi Mike Bithell tam bir Titanfall hastası. "Benden çok kötü bir milyarder olurmuş, parayı kazanır kazanmaz hepsini başkalarını projelerine harcarmışım" demeyi de ihmal etmiyor.



@chetfaliszek
(Chet Faliszek)

EA Pass kapsamında yeni FIFA'yı da oynayabiliyormuşum. Son 10 yıldır hiçbir FIFA oyunu oynamamıştım. 10 dakikanın ardından maça nasıl başlayacağımı bulamadım ve oyundan çıktım.

Ya ben çok aptalım, ya da EA oyunlarına başlatmak için en dolambaçlı yolları seçmeyi seviyor - tabii her ikisi de aynı anda doğru olabilir.

Valve'dan ayrılıp Bossa Studios'a geçen Chet Faliszek, FIFA'da maç başlatamadığı için isyan etmiş. Elbette bir maça başlamak o kadar da zor değil ama oyunların gitgide detaylar denizinde boğulmasına da haklı olarak serzenişte bulunmuş aslında.



KİMDİR?

Corvo Attano

ASLINDA HER ŞEY CORVO NASIL GÖRÜYORSA ÖYLE ŞEKİLLENİYOR

GÜLHİS CANPOLAT

Dishonored'ın ismini "Corvo Kardeşimizin Yüzünü Güldürme Harekâtı" olarak değiştirme yazıma hoş gelmiş, sefalar getirmişsiniz efendim. Nitekim aile efradını kaybede kaybede elinde bir kızı Emily kalmış Corvo'nun, onun peşinden koşturup duruyoruz ilk oyunda. İkincisinde de rahat yok elbette, ya (canon olarak kabul edilen zaman akışında) kızı onu kurtarmanın yolunu arıyor ya da Corvo için koşuşturmaca devam ediyor.

Küçük yaşta babasını kaybeden Corvo'nun çocukluğu, aileyi terk edene kadar ablasının yanında, çoğunlukla da sokaklarda vurdu kırdı içinde geçiyor. Belli ki soğukkanlılığı gibi kılıç kabiliyeti de buradan geliyor ve daha 16 yaşında girdiği bir düello festivalini kazanıp birilerinin gözüne ilişince asker oluyor. Sonrasında İmparator Kaldwin'in yanında görev yaparken annesinin de ölüm haberi gelince Corvo'nun ailesinden geriye kimse kalmamış oluyor. Belki de hiçbir yakını olmaması onu ideal bir asker, bir koruma ve casus yaparken Jessamine'le yakınlaşması ve sonrasında da bir kızı olması birdenbire onu kolay hedef haline getiriyor. Ve ilk Dishonored da tam burada başlıyor zaten.

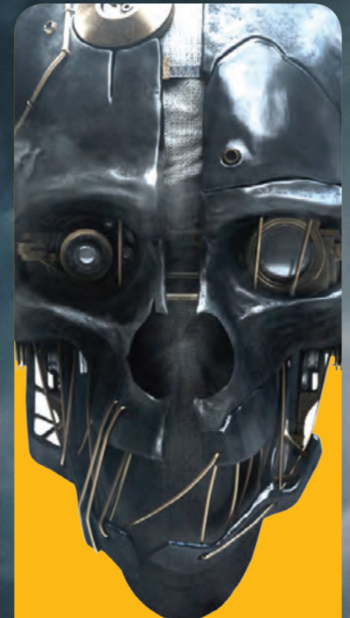
Birinci oyunda sessiz bir karakter olmasını ben hep Corvo'nun etrafındakilerle paylaşacak pek bir şeyi olmayışına bağlamıştım. İmparator'un kızıyla olan ilişkisi onun sosyal statüsünü yükseltse de, saray ahalisinden herkes onun alt tabakadan geldiğini biliyor ve hoşnutsuzluğunu da pek saklamıyordu herhalde. Ama bunca zorluğa rağmen kendisini gerçekten babası olarak gören Emily'nin peşinden ayrılmaması ve Kaldwin saltanatının sürmesi için bu denli uğraşması, içinde hem yumuşak kalpli bir baba hem de sadık bir koruma olduğunun göstergesi.

Dishonored oynayanlar, oyuncunun ne denli ölümcül ya da sessiz oynadığına göre oyunun zorluğunun değiştiğini, hatta farelerin bile Corvo'ya fazladan saldırmaya başladıklarını biliyordur. Bütün bu oyun mekanikleri aslında Corvo'nun içinde yaşadığı zihinsel kısır döngüyü yansıtmanın bir yolu. Hem İmparatoriçe'yi öldürmekle suçlanan bir suikastçı ve vatan haini, bir hapishane kaçkını, hem de sevdiği kadının gözleri önünde öldürülmesini ve kızının kaçırılmasını eli kolu bağlı seyretmiş bir adam. Aynı anda hem tahtın haklı varisini kurtarmaya çalışan bir koruma, hem de kızını kurtarmaya çalışan bir baba olmanın arasındaki git gel. İş mi? Kişisel mi?

Corvo sakin, mesafeli ve liyakatli. Nerede, ne kadar ileri gitmesi gerektiğini bilen tecrübeli bir asker. Aynı zamanda kan dökmekten ve öldürmekten de zerre kadar çekinmiyor. Tüm bunların üstüne hapisteyken yaşadığı işkenceler ve rüyasında onu ziyaret eden doğaüstü bir varlığın bahşettiği güçler eklenince, Corvo'nun dünyaya bakışının ne kadar sağlam kaldığını belirlemek oyuncuya kalıyor. Yaşadığı travmaların altında bitap düşmüş, çevresindeki her insanı "Acaba bir şey gördü mü? Acaba beni fark etti mi? Acaba görmemiş gibi davranıyor ve ben arkamı döner dönmez destek kuvvet çağıracak mı?" korkusuyla öldürüp tüm dünyayı kendine düşman eden bir Corvo mu? Yoksa tüm sarsıntılara rağmen kendine olan inancını kaybetmemiş, muhafızların arasından sessizce süzülen ve iz bırakmadan yok olan, kızını bulmaya ve adını temizlemeye ant içmiş, kaya gibi sağlam bir Corvo mu?



İlk bakışta sessiz ve soğuk görünen bu yalnız adamın kalbinde fırtınalar kopuyor.



Bunları bilin!

- Corvo'nun adı Latince'deki "corvus" kelimesinden geliyor. Yani "kuzgun".
- Corvo, Gristol dışında doğan ilk Kraliyet Muhafızı. Hiç hesapta yokken bu mevkiye gelebilmiş olması da onun işinde ne denli yetenekli olduğunu gösteriyor.
- Hapisten kaçtığı andan itibaren aranan posterlerinde Corvo'yu görmek mümkün.
- Belki de ironik bir şekilde daha çok öldürmek Corvo'nun şanını daha çok duyurmasına yol açıyor. Düşük kaos ile oynandığında bazı görevlerden sonra beliren aranan posterleri sadece belirsiz bir saldırgandan bahsederken, yüksek kaosta Corvo'nun maskeli hali "Maskeli Suçlu" adıyla posterlerde beliriyor.



Oyun tercihlerinizin meslek seçiminiz üzerindeki etkisi - 2. bölüm

Devam yazılarının en önemli sorunsalı, önceki sayıda yer alan yazının okuyucuya hatırlatılması kısmıdır. Eğer yazar bu kısmı doğru bir şekilde yapamazsa, okuyucu bir önceki yazıyı bulmak zorunda kalacak ya da yeni bölümü okuyarak hafızasında kalan bilgi kırıntılarını canlandırmaya çalışacaktır. İlk bölümden sonra birkaç günde tamamladığım devam yazısı için siz tam bir ay boyunca beklemiş oldunuz. Bir önceki bölümde oyun tercihleriyle meslek seçimleri arasında doğrusal bir bağlantı kurmaya başlamıştım. Bu bölümdeyse aradaki bağlantıyı yeni örneklerle pekiştirmeye ve meslek gruplarının sahip oldukları bazı yetenek tabanlı özellikleri detaylı bir şekilde aktarmaya çalışacağım. Kaldığımız yerden devam edelim...

Askeriye (Military Services): Amerikan ordusunda yapılan bir araştırmada yeni neslin bir öncekine oranla bazı özelliklerinin radikal anlamda değiştiğini gözlemlenmiş. Özellikle yeni "kablosuz" neslin, çoklu görev anlamında daha üstün ve pratiğe dönük oldukları kayıt altına alınmış. Örneğin aynı anda bilgisayar ve cep telefonu kullanıp müzik dinleyebilen ve insanlarla sohbet edebilen gençlerden bahsediyoruz. Elbette bu durum kulağa çok sıradan gelebilir ancak kısa bir zaman dilimi öncesine kadar bu kadar farklı işlerin aynı anda yapılması mümkün değildi. Pasif dinlemeyle öğrenmenin yerini keşifsel veya görsel/işitsel öğrenmeye bıraktığı tespit edilen araştırmada, bilgi veritabanlarına ulaşma hızı konusunda müthiş bir artış saptanmış. Bu nitelikler klasik okul sistemlerindeki ilerlemenin yanı sıra, bilgisayar oyunları ve yazılımlarının doğrudan insan gelişimine katkıda bulunduğunu kanıtlayan detaylar olarak kayıt altına alınmış. Bu noktada hangi tip oyunların askeri eğitim için ideal olabileceği sorusu akla geliyor. Call of Duty, Arma, Battlefield, Insurgence gibi oyunlar işin aksiyon boyutunu ön plana çıkartırken, Red Alert, Company of Heroes ve Total War benzeri oyunlar da strateji ve akıl yürütme kısmı üzerinde duran oyunlara örnek olarak gösterilebilir.

Tüm bu detaylar oyun tercihleri mi mesleği şekillendiriyor yoksa oyunlar mesleki gelişim için mi kullanılır sorusunun yanıtını tam olarak vermiyor. Burada tavuk-yumurta döngüsüne benzer bir durum söz konusu. Hangisi diğerinin sebebi veya sonucu veya hangisi diğerini daha yoğun etkiliyor tam anlamıyla tahmin edebilmek oldukça güç.

"Ciddi Oyunlar"

Eğitim (akademi), sağlık, kamu hizmetleri ve askeriyede bu tarz oyunların eğitim programlarına dâhil edilmesi bize yeni bir dönemin başladığını kanıtlıyor Özelliklerinden bahsettiğimiz oyunlara literatürde "serious games - ciddi oyunlar" adı veriliyor. Temel olarak bu oyunların odaklandığı dört yetenek var:

- **Sosyal problemleri çözümü**
- **Bilişsel problemlerin çözümü**
- **Keşif yaparak bilgi artırımı sağlama**
- **Uygulama (pratik) yeteneklerini geliştirme**

Bilgisayar oyunlarının hangi yetenekleri geliştirdiğini de özetlemek gerekebilir. Michael Fetzer 2015 yılındaki "yetenek seçme ve geliştirmede ciddi oyunların rolü" adlı makalesinde oyunların karakteristik özelliklerini incelemiş ve çeşitli sınıflara ayırmış:

Etkileşimli problem çözümü: Özellikle ufak ipuçlarını birleştirerek tümevarım sağlayabilecek veya tam bilgiye ulaşabilecek yöntemler geliştirmek için oyunlar oldukça uzun zamandır kullanılıyor. Bunu destekleyecek nitelikte oyunlar da kişilerin problem çözme yeteneklerini geliştirdiği gibi, yeni çözüm teknikleri için farklı bakış açıları geliştirmelerine de olanak tanıyor. Yapılandırılmış ve deneysel problemlerin sistematik çözümlerini sağlayabilmek çocukların gelişimi açısından önemli bir adımdır.

Hedefe Ulaşma: Her oyunu başarıyla bitirmek için önceden belirlenen bazı spesifik hedeflere ulaşmak gerekir. Bu hedef bazı oyunlarda puan olarak belirlenir; bazılarında rakipleri elimine etmektir, bazılarındaysa çözülmesi gereken bir bulmacadır.

Kurallar: Hepimiz biliyoruz ki kurallar olmadan oyunların ne anlamı ne de keyfi kalır. Ayrıca "olgun" bir birey yetiştirmek için kültürel anlamda birçok kuralın olduğu sosyolojik bir yapı içerisinde yaşıyoruz. Bu yapı içerisinde yazılı olan veya olmayan yüzlerce kural mevcut. Bunların bir kısmı yasalar ve cezalarla desteklenirken, bir kısmı da kültürel ve sosyal yaptırımlarla şekilleniyor. Kuralların oyunu zorlaştırmak için değil düzen sağlamak için konulduğu felsefesinin en iyi aktarım metodu oyunlar olabilir. Diğer bir deyişle oyunları sosyal hayatımızdaki bazı önemli olguları anlamlandırmak için kullanabiliriz.



Kontrol ve Geri Bildirim Alma: Her oyuncu, oyun içerisinde mutlak kontrol sahibi olmak ister. Ancak çevresel etkenler ve kendi yeteneklerinin sınırı başta olmak üzere birçok değişkene bağlı olarak arzu ettiği hedefle gerçekleşen performansı arasında tutarsızlık olabilir. Oyunlar kendi içerisinde oyuncunun keşfe yönelmesi ve yeni şeyler denemesi için birçok girişimde bulunur. Örneğin kapalı bir kapı varsa bu kapı hangi yöntemle açılacaktır? Kaba kuvvet geçerli değilse gizli bir düğme veya çözülmesi gereken bulmaca, keşfedilmeyi bekleyen bir anahtar var mıdır? Tüm bunlar oyuncunun marifetleriyle şekillenir ve oyun üzerinde daha fazla kontrol sağlama isteği oluşturur. Buna bağlı olarak eşzamanlı geri bildirim almaksa oyuncuyu amaç doğrultusunda motive edebilir. Örneğin o bölümdeki başarımların yüzde kaçı tamamlandı, veya toplam bulmaca sayısı üzerinden hesaplandığında oyuncu kaç adet bulmaca çözdü? Bunlar basit detaylar gibi gözükse de oyun oynayan kişiye yapıcı bilgiler vermektedir. Kişisel gelişimin odak noktası olduğu durumlarda nesnel geri bildirim almak kadar kıymetli bir ödül yoktur. Basit bir "aferin" kelimesinin bile profesyonel iş hayatında bir aylık maaş kadar motivasyon sağladığı günümüzde geri bildirimlerin ne kadar önemli olduğunu anlayabiliriz.

Belirsizlik ve Duygusal Uyarılar: Oyunlar, doğrudan duygulara hitap ettiği için hem sesle hem de görsel yollarla yeni olayların tecrübe edilebilmesine olanak sağlar. Doğru miktarda uyarıcı, hem bilgi anlamında hem de algı geliştirme anlamında oyuncuları yeni durumlara hazır hale getirebilir. Yine oyunlardaki belirsizlik kavramı gerçek hayat hakkında da ipuçları vermektedir. Hayattaki her aldığımız karar basit bir sebep-sonuç (nedensellik) ilişkisi içerisinde önceden tahmin edilebilir olsaydı, yapacağımız her eylemin hangi çıktılara olanak sağlayacağını bilseydik belki daha iyi olurdu ama öyle bir dünya yok! Belirsizlik ve buna bağlı oluşan kaosun içerisindeki düzen bile oyunlarda doğru bir şekilde kullanılırsa oldukça eğitici bir yapıya dönüşebilir.

Bundan sonraki adım ne olacak?

Şimdi yazacaklarımsa milli eğitim sistemimizi geliştirmek için kullanılabilecek bazı önerileri içeriyor. Aslında pedagojik başarı için reçete çok basit: Başarılı video oyunlarını eğitim modülleri içerisinde entegre ederek, bir dizi görev etrafında inşa edilmiş sağlam bir takviye programı belirlemek ve tüm müfredatı bu sistemin işleyebilmesi için güncellemek. Evet, Fortnite veya Counter Strike üzerinden birbirlerine saldıran öğrencileri hayal edersek bu sistemin işlemeyebileceğini düşünebiliriz. Ancak ben profesyonel bir dokunuşla revize edilecek müfredat desteğiyle özellikle ilköğretim düzeyinde birçok oyunun yeni neslin eğitim hayatını olumlu yönde değiştireceğine gönülden inanıyorum.

Minecraft'ta basit mühendislik teknikleri kullanarak yeni bir dünya inşa edebilecek, Civilization'da bir uygarlığın nasıl geliştiğini bizzat kendisi tecrübe ederek askeri ve politik kararlar alabilecek, Broken Sword veya Gabriel Knight gibi diyalog ve bulmaca tabanlı oyunları sahip olunan yabancı dil bilgisi ve psikoteknik eğitim sayesinde rahatlıkla oynayabilecek, gerektiğinde Arma veya Rainbow Six'den temel çatışma kurallarını öğrenebilecek, Flight Simulator'daysa acil bir durumda dört motorlu bir yolcu uçağını nasıl indirebileceğine ait teorik fikri ve pratik becerisi olacak yeni bir nesil yetiştirmeliyiz. Eğer oyunlar doğru bir şekilde eğitim öğretim müfredatına entegre edilirse, çok kısa bir süre içerisinde Pisa sıralamasında arzu ettiğimiz yerde olabiliriz.

Böyle bir bilgi birikimini altyapı olarak kullanan her öğrenci, meslek seçiminde de nokta atışı yaparak birçok başarıya imza atacak ve sevdiği işi yapmaya başlayacaktır. İlk duyduğunuzda çok ütopik bir fikir olduğunu düşünebilirsiniz, ancak birçok aile bu programa uygun bir şekilde çocuk yetiştirmeye başladı bile. Özellikle 1980-2000 yılları arasında doğan kişileri temsilen isimlendirilen "Y Kuşağı" bireyleri, oyun dünyasının da evrimsel gelişimine tanık olan bir nesil. Belki de bundan dolayı kendi çocuklarına oyunların ne kadar eğitici ve öğretici olabileceğini anlatıyor, onları oyun oynamaları için teşvik ediyorlar (aslında Oyungezer dergisi hem Y kuşağına, hem de bu kuşağın çocukları olan "Z Kuşağı"-na doğrudan hitap etmeye çalışıyor).

Sonuç olarak hangi grupta yer alırsanız alın, oyun oynamanın bireysel gelişim açısından ne kadar kıymetli olduğunu biliyorsanız, aynı ailedeniz demektir...

Doç. Dr. Erkut Altındağ

Beykent Üniversitesi
İİBF Öğretim Üyesi
erkutaltindag@beykent.edu.tr

Akademik Referanslar:

Fetzer, M. (2015). Serious games for talent selection and development. TIP: The Industrial-Organizational Psychologist, 52, 117-125.
Macedonia, M. (2002). Games, simulation, and the military education dilemma. In Internet and the University: 2001 Forum(pp. 157-167). Louisville, CO: Educause.
Moos, C. P. J. (2016). The effect of mobile games on the profitability of the PC games industry.
Ratan, R. A., & Ritterfeld, U. (2009). Classifying serious games. In Serious games (pp. 32-46). Routledge.
Skinner, B. F. (1984). The shame of American education. American Psychologist, 39(9), 947.

 Olmasa da olur  Gelse de oynasak!  Ölüyoruz reis!

Remedy'den yeni bir efsane daha gelse ya...





ENGİN VURAL

CONTROL

Yapımcılar serileştirme niyetinde

Remedy'nin yeni bir fikri mülk üzerinde çalıştığı bir süredir biliniyordu ve E3'te paylaşılan videoyla Control'ü dünya gözüyle görmüş olduk. 2019 yılında çıkacak oyunla ilgili haberler de E3 sonrasında ardı ardına geldi. Önce oynanış videoları eşliğinde oyunun hikâyesi ve mekanikleri hakkında bilgiler edindik, sonrasında oyun kadrosunda yer alan isimlere ilişkin haberler aldık. Oyuna hafif hafif ısınmaya başladık, bakalım sonu nasıl olacak? Bugüne kadar neler öğrendik oyun hakkında, kısaca bir göz atalım isterseniz.

İlk video gösterildiğinde *Control*'ü, Remedy'nin önceki oyunu *Quantum Break*'e benzetenler olmuştu, dolayısıyla nasıl bir hikâye sunacağı ve nasıl farklılaşacağı merak edilmişti. İlk paylaşılan bilgiler de bir anlamda bu noktaya odaklandı ve hikâyeyle ilgili ufak detaylar verildi.

Oyunda Jessie Hayden adında bir karakteri yöneteceğiz. Jessie, devletin gizli bir birimi olan Federal Bureau of Control'e bir iş görüşmesine gidiyor ama işler bir anda karışıyor. Hiss adında gizemli bir güç tarafından birimin üssüne bir saldırı gerçekleştiriliyor ve saldırıda patron öldürülüyor. Jesse de bir anda kendini birimin yeni yöneticisi olarak buluyor ve saldırıyı gerçekleştiren gruba karşı bir mücadeleye girişiyor.

Maceramız, Manhattan'da, Control'e ev sahipliği yapan ve The Oldest House olarak adlandırılan gökdelende geçecek. Hareket halindeki nesneler, değişim halindeki odalar, koridorlar, yaşanan yıkım statik bir mekândan ziyade değişim içerisinde, derinlikleri keşfedilmeyi bekleyen bir yerle karşı karşıya olduğumuza işaret ediyor denilebilir. Yapımcıları oyunun bu yönünü metroidvania tarzına benzetmişler. Ne kadar uygun bir benzetme olduğunu oynadığımızda değerlendireceğiz artık.

Oyunun ana hikâyesini takip ederken zaman zaman ara vermek, yan görevlerle de ilgilenmek isteyebilirsiniz diye düşünülmüş. Bu görevleri yapmak zorunlu değil fakat bir göz atmak isterseniz, dilediğiniz zaman o görevlere dönme imkânınız olacağı söyleniyor. O görevlerin de oyuna katacağı şeyler olabilir.

Karakterimizin özel yetenekleri bulunuyor oynanış videolarında da gördüğümüz üzere. Nesneleri hareket ettirebiliyor, savunma veya saldırı amacıyla kullanabiliyoruz. Oyunda ilerledikçe bulacağımız "güç nesneleri" mevcut yetenekleri geliştirmek ve yeni yetenekleri açmak için kullanılabilecek. Videolarda silah ve güç kullanımının örneklerini izleme şansını bulduk. Bir boss savaşı da izledik. Şu haliyle bir sıkıntı yok gibi, aksiyonu göze hoş geliyor. Umarım son halinde de iyi işleyen bir aksiyon sistemiyle çıkarlar karşımıza.

Oyun hakkında son aldığımız bilgi oyuncu kadrosuna katılan bir isim hakkındaydı. Daha öncesinde ana karakterimiz Jesse Faden'in, *Quantum Break*'teki Beth karakterinden hatırlayabileceğimiz **Courtney Hope** tarafından canlandırılacağını ve Max Payne'i seslendiren **James McCaffrey**'in de oyunda rol alacağını öğrenmiştik. Bu isimlere, Remedy'nin bir diğer oyunu olan *Alan Wake*'ten bir isim katıldı: **Matthew Porretta**. Eski ekibi toplayalım demişler anlaşılan :)

Yapımcılar daha önce *Alan Wake* ve *Quantum Break* oyunlarında olduğu gibi bir tabloyla karşı karşıya kalmak istemediklerini, oluşturdukları hikâyenin devam oyunlarını da çıkartmak niyetinde olduklarını belirtmişler. Umalım da oyun beklendiği gibi çıksın ve bu hikâye de yarım kalmasın.





Axe ve benzeri kahramanlar, oyundaki özelliklerini yansıtacak yeteneklerle karşınızda olacaklar.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Remedy Entertainment | **DAĞITIM:** 505 Games | **PLATFORM:** PC, PS4, Xbox One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019







BORDERLANDS 2 VR

Borderlands 2'nin VR'a geldiğini görünce ilk düşündüğüm şu oldu: "Claptrap! Seni kendi elimle tokatlamaya geliyorum kardeşim!!".

Şaka bir yana, FPS'de pek de başarılı olmamama rağmen *Borderlands 2* benim en sevdiğim oyunlardan biri. Rengârenk oluşu bu konuda önemli bir yer tutuyor. Bir de ciddi kaotik oluşu ve elbette ki çevrimiçi olarak da oynanabilmesi ki… VR'da çevrimiçi yok ve diğer iki kriter de çok ters tepebilir açıkçası. Ama olsun diyoruz, devam ediyoruz.

Borderlands 2'nin 6 yıllık, başarılı bir oyun olduğunu göz önünde bulundurursak, şu ana kadar bu oyundan haberdar olmuş ve oynamak istemiş olan birçok kişi çoktan oynayıp bitirmiştir diye tahmin ediyorum. Bu da acaba tekrar oynamak isteyenler ya da bir türlü hâlâ oynayamamış o son üç kişi için ne gibi yenilikler getirdiler diye sormamıza sebep oluyor ve… Ve… Şey… Yavaş… Mermi şeysi… Var?.. Hani The Matrix'deki gibi?? (Kendi adı var ama: Bad Ass Mega Fun Time, yani BAMF Time.) Bir de savaş anında arabaları kontrol etmek daha kolay olacakmış. Nasıl daha kolay? Vallahi orasını söylememişler, bilmiyorum.

Yani anlayacağınız pek bir değişiklik yok. Patır patır ölmeyelim diye mermileri görülebilir yapmışlar sadece. Üstelik hiçbir DLC de 14 Aralık'ta çıkacak VR paketine dâhil değil. Yine de arabalarla Pandora'da kendi gözümüzden vıttırı vıttırı dolanmak ve karman çorman savaş sahnelerinin içine girmek eğlenceli olabilir. Psycho'lar baltayla falan üstünüze atladığında irkilip gözünüzü kapatmayın da... ■ **GÜLHİS**

TÜR: FPS | **YAPIM:** Gearbox Software | **DAĞITIM:** 2K Games | **PLATFORM:** PSVR | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 14 Aralık







THE SIMS 4: GET FAMOUS

Şimdi diyebilirsiniz ki "E ünlü olma falan *The Sims 3*'te de vardı, o zaman bu ne?". Ben de bu ön yargıyla yaklaştım biraz, kabul, her ne kadar *The Sims* bağımlılığımdan sıyrılamamış olsam da kendimce bir düşündüm... Yahu bu gerekli bir şey mi? Ama sonra aklıma geldi ki elimde bir *The Sims 2* H&M duvar kâğıdı, koltuk moltuk paketi var ki bu da beni neyin gerekli olup neyin olmadığı konusunda pek kıymetli bir otorite yapmıyor sanırım.

Önceki *The Sims* oyunlarından farklı olarak, *Get Famous*'ta ünlülerle fotoğraf çektirmek vesaire gibi muğlak şeyler artık ünlü olmanızı sağlamıyor (tabii insan içinde yapmazsanız). Artık drone'unuzu alıp mahallede video mu çekersiniz, toz tarçın yeme challenge'ı mı yaparsınız, dünyanın en ünlü astronotu olayım derken ölür müsünüz bilemiyorum ama yaratıcılığınızı konuşturup bir şekilde tanınmaya çalışacaksınız. Tabii ki iş burada da bitmiyor. Ünlü olduktan sonra hayranlarınız peşinizi bırakmıyor, gittiğiniz yerlerde ve hatta evinizde bile paparazziler fotoğrafınızı çekmeye uğraşıyor ve bu NPC'lere karşı tavrınız da sizin itibarınızı etkiliyor.

Yetenek ağacından tutun da video çekmek için işi ya da okulu asmaya, birçok değişik etkileşim ünlü olup olamayacağınızı ya da daha doğrusu iyi ve başarılı bir ünlü olup olamayacağınızı belirliyor. Şimdi yani... Biraz tuzlu da fiyatı ama... Alsam mı be? ■ **GÜLHİS**

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Maxis, The Sims Studio | **DAĞITIM:** Electronic Arts | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:**16 Kasım

OYUNGEZER'İN 11'İNCİ YAŞI KUTLU OLSUN!

Gelin bir sarılalım! Ooooohhh! Bir kez daha sağ olunuz var olunuz Oyungezer'in 11 yaşına basmasını sağladığınız için!

Gelip gelip doğum günümüzü kutlayan bir sürü oyun karakteri de oldu bu ay, erkenden kaçmaya çalışanları "aaa olur mu, bir topumuzu teptirmeden hayatta bırakmayız" diye esir ettik, hızlı bir telefon görüşmesi silsilesi sonrasında ucuza Allianz Arena'yı kiraladık, uğrayanları "Bu 11 Yılın 11'i" ve "Önceki 11 Yılın 11'i" isimli iki takıma ayırdık (yaratıcı takım adı koyma konusunda üstümüze yoktur) ve herkesi sahaya sürdük.

Maçın sonucunda, eh, tahmin edebileceğiniz gibi dostluk kazandı, mumlar üflendi, pastalar yenildi. Arada okurları yakmaya çalışan Diablo'yla uğraştık, pastanın içine bomba koyan Handsome Jack'i dövdük falan ama olur o kadar da.

11 YILIN 11'i



ÖNCEKİ 11 YILIN 11'i


Max Payne


Kyle Katarn


Arthas


Gordon Freeman


Snake


Diablo


Manny Calavera


Prince


The Nameless One


Mario


Lara Croft


Arthur Morgan


Handsome Jack


Ezio


Geralt


Shepard


Senua


Tracer

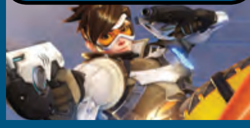

Marcus Fenix


Kratos


Aloy

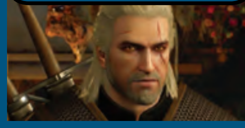

Peach

Tracer



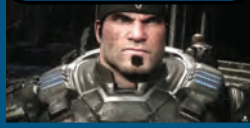
Kıvraklığı ve hızı elbette bir bekte istenen özelliklerdendir ancak asıl gücünü merkez savunmaları fazlasıyla rahatlatarak gösterecektir. Düşünsenize forvet defansınızın üstüne gidiyor, tam o sırada ayaklarının altına ışınlanıp topa müdahale ediyor.

Geralt



Bir kanat oyuncusundan bekleyebileceğiniz kadar hızlı olmasa da üstün tekniğine sual olmaz. Zaten yeterince isabetli gidecek orta ve şutlarına bir de üstüne Aard'la ince ayar verebilir, hatta eğer isterse Axii'yle rakip defansı saçmalatabilir.

Marcus Fenix



Cüssesiyle ve zırhıyla ceza sahasının yarısını kapatır zaten, çok hareket etmesine gerek yok. Bir de orada Marcus gibi bir adam varsa hava toplarından korkmanıza hiç gerek yok, millet o hayvani zırhın yanından kafa topuna bile yükselemez.

Shepard



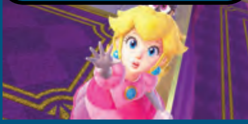
Takımı öyle bir toparlar, üstüne öyle bir motive eder ki takım arkadaşları onunla ölüme bile gider. Takımın kaptanı olması istendiğinde diğer isimlerin hiçbirinden itiraz gelmez. Her bölgeyi koordine edebilmesi için orta saha ona en uygun pozisyon.

Arthur Morgan



Takımın hücumda etkili silahı. Seri ve isabetli vuruşlarıyla bitirici forvet. Gelen topu bekletmez, direk kalenin boş bölgesini görüp çakıverir. Eski yalnız kovboy tarzıyla uyum sağlayamazdı belki ancak zaman içerisinde bir ekibin parçası olmayı da öğrendi.

Peach



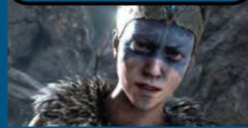
Peach'i aslında diğer 11'e almamız gerekirdi belki ancak takdir edersiniz ki "prenses yanlış kalede" esprisini yapmak zorundaydık. Öte yandan 3D World'deki havada süzülme hareketini de düşününce kalecilik konusunda iyi bir performans sergileyebilir.

Kratos



Cüsseli bir savunma oyuncusu daha. Yaşı ilerlediğinden artık hava toplarına yükselemiyor ancak ikili mücadelelerde ayakta kalmakta zorlanmaz. E tabii yeri geldiğinde rakibi biçmekten de çekinmez, top geçer adam geçmez kafasında.

Senua



Takımlarda sistem oyuncuları kadar jokerlere de ihtiyaç var. Sahayı farklı gözle görüp olmayacak hamleler yapabilir. İleri kimsenin olmadığı bölgeye bir top atar, millet ne yapıyor bu derken o top rüzgâra girer, çamura çarpar, garip bir şey olur, tehlike yaratır.

Handsome Jack



Bu pis herifin yanına kimse yaklaşmak istemez, ileride çok rahat boş kalabilir dolayısıyla. Ayrıca tekniği belki sorgulanabilir ancak zekâsı ve karizması sorgulanamaz. Karşı takımın psikolojisiyle oynar. Fitil eder ayrıca rakibini, kolay kart gördürtebilir.

Aloy



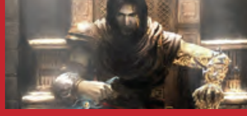
Kayarak müdahaleler konusunda bir uzman daha. Belki ışınlanamıyor ama arkadan gelip, oyuncunun bacaklarının arasından kayıp topu alıverir. Arkadaşının ayağına cuk oturacak uzun paslar verebilecek keskin gözlere ve isabetliliğe de sahiptir ayrıca.

Ezio



Hızı ve tekniğiyle kanatta etkili olacaktır. Topu ayağından açar, rakip oyuncuların tepesine tırmanarak arkalarına zıplar, topu yeniden alarak yoluna devam eder. Ayrıca Brotherhood'u derleyip toparlamış bir adam, Shepard'ın ardından ikinci kaptan olur.

Prince



Hızı ve kıvraklığıyla rakip yarı sahayı çok rahat kat edebilir. Çizgiye yakın oynatmakta fayda var, reklam tabelaları-nın üstünde koşarak defansın arkasına geçer. Tabelalara çıkacağım derken topu kaptı-rırsa da cebinde taşıdığı kum saatine güveniyor.

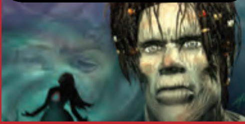
Kyle Katarn



Takımla uyumlu çalışması konusunda sıkıntılar yaşaya-cağını öngörüyoruz. Ama öte yandan hız desen onda, teknik desen onda. Topu ona ver ve yerine geç, Kyle en etkili ham-leyi bulacaktır ve gerektiği anda Force kullanarak topu adrese postalayacaktır.



The Nameless One



Kim olduğunu kendisi bile hatırlamıyor da, rakipleri mi hatırlayacak? Aksine, bir anda gol bölgesinde beliren Nameless One rakip defansın meraklı bakışları ve "Bu da kim yahu?" söylenmeleri ara-sında bitirici vuruşu yapar ve kendisini yeniden unutturur.

Diablo



Defansını da yapar, hücum-dan da eksik kalmaz. Bir yandan rakip hücumlarına direnir, öte yandan pes et-mek bilmeden tekrar tekrar hücuma çıkartır takımını. Taraftarı ateşleyecek bir potansiyeli de var takdir edersiniz.

Arthas



Cüssesi ve zırhıyla rakiple-rini zorlanmadan engeller. Soğuk aurasıyla rakiplerinin hareket hızını yavaşlatabilir, hatta onları dondurabilir. Çok hareket etmeden çok iş yapan elemanlardan. Yetişemediği bir bölgeye de birkaç undead çağırıverir canım, ne olacak?

Max Payne



Max zaten gözünü karartmış bir adam, böyle birinin karşı-sına gelen bir forvetin zaten şansı yok, o topa müdahale etmek için neler yapar kim bi-lir? Uzaktan yapıştırırım şutu, ters köşe yaparım falan diye düşünenler de zaten Bullet Time'dan habersiz demektir.

Mario



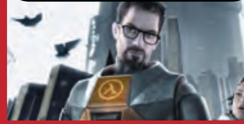
Tıknaz ve tombul vücut yapısı-na aldanmamanız gerektiğini bilirsiniz, isterse havada 2-3 kere bile zıplayabilir. Ve tuğla-ları bile kıran kafası sağ olsun orta-kafa-gol ile golleri dizen bir forvet olur. Hem Mario Strikers'tan futbol tecrübesi de var.

Manny Calavera



Defans ve hücum hatları ara-sında bağlantıyı sağlayacak görev adamımız. Sonuçta Ölüm Departmanı'nda iki dünya arasında geçiş işleriyle ilgilenmiyor muydu? İşte orta sahanın yıldızı Manny sayesinde defanstan çıkan her top rakip kalede tehlike.

Gordon Freeman



Kafası çalışır Gordon'ın, oyunu okur, nerede durması, nerede hamle yapması gerektiğini bilir. Savunmada hata yapabi-lecek potansiyeli vardır ancak yaptığı hataları telafi etmek için varıyla yoğuyla çalışır. Sağa sola laf yetiştirmez ayrıca, işine bakar.

Lara Croft



Prince nasıl kısa paslaşma-larda etkiliyse Lara da uzak mesafelerdeki oyuncuları görme konusunda güveni-len eleman. Ve Prince nasıl reklam tabelalarının önünü kullanıyorsa Lara da tabelala-rın arkasında saklana saklana sahayı kat etme eğiliminde.

Snake



İleriye dönük bek oyuncusu. Yeşil kamuflajının ve kutu-larının yardımıyla kimselere görünmeden atağa çıkar. Ba-sit ama etkili paslarla takımını ayakta tutar. Maç sırasında yaşanacak moral değişimle-rinden vs. de etkilenmez. Her daim görevini yerine getirir.

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Assetto Corsa Competizione (EE)	-	-
CrossCode	9	85
Destiny 2: Forsaken (DLC)	8+	82
Divinity: Original Sin II - Definitive Ed. (Upd.)	-	-
F1 2018	8	83
FIFA 19	8	83
Forza Horizon 4	9	88
Marvel's Spider-Man	8	87
NBA 2K19	7+	82
Not Tonight	8	71
Pawn of the Dead (EE)	-	-
Shadow of the Tomb Raider	7	77
Shadows: Awakening	7	77
SNK Heroines: Tag Team Frenzy	6	61
Strange Brigade	7	69
The Messenger	8+	83
Transference	7	78
Two Point Hospital	8	84
Ultimate Fishing Simulator	7	-

*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY







OGZ TAKIMI



İHSAN C. ASMAN

Evlenmek ve doktoraya başlamak suretiyle ecnebiyata ışınlanmak gibi ufak tefek (?!) koşuşturmacalarla geçen 2 ayın ardından eski evcimenlik statükomu tekrar diriltim. Bir anda yurt dışında yaşayan bir araştırmacıya dönüşmek kulağa havalı gelse de şimdilik pratikte değişen bir şey yok pek. Yeterince kültür şoku yaşayamadığıma inandığımdan şu meşhur cıbıl Fin sauna etkinliklerine katılmayı planlamaktayım.

SAYILARLA GEÇEN AY

1,9
Finlandiya'da euro cinsinden yarım kilo kıyma fiyatı

32
Eşimin Steam hesabıma el koyarak The Sims 3'te sadece ev inşa ederek geçirdiği saat

-4
Ekim ayında denk geldiğim en soğuk gece sıcaklığı

ÜÇ ÖNERİ

SOMA: Her fırsatta SOMA'yı övme geleneğimi sürdürüyorum. Hem 3.5 atmak, hem de "İnsan olmak nedir?" sorusuna verdiği ilginç yanıtlar üzerine düşünmek için daha fazla beklemeyin...

WORMS WMD: 20 senedir hiç sıkılmayarak tekrar tekrar oynadığım yegâne seri. Hem artık WMD'yle biraz daha bugüne adapte, yeni oyunculara açık hale geldi.

TYRANNY: Şu oyundaki kadar kötüyü oynamaktan zevk aldığım başka bir RYO olmadı nedense KOTOR'dan beri. Zalimliğin farklı tonlarında kendinizi özgürce kaybedebilirsiniz.



M. İHSAN TATARİ

Üst üste üç Asimov romanı çevirme girişimlerim tam gaz (kağnı hızında) devam ediyor. İnsan aynı yazarın iki romanını çevirdikten sonra diline alışırım, üçüncüsünü daha hızlı bitiririm diye bekliyor ama heyhat! Bunalınca çareyi oyunlara sarılmakta buluyorum tabii. Dolar arşa ulaştığından ben de alıp alıp oynamadığım oyunlara sardım. "Oynanmayı bekleyen oyunlar" listenizden bir isim çıkarmak çok zevkli oluyor.

SAYILARLA GEÇEN AY

5
Çevirimi yetiştirebilmek için her gece yattığım saat.

13
Alınıp alınıp okunmayan kitaplar listeme geçen ay kattıklarım.

80
Steam istek listemin ulaştığı ürpertici rakam.

ÜÇ ÖNERİ

THE NEXT BIG THING: Son yıllarda oynadığım en eğlenceli, en komik macera oyunu olabilir. Cidden... Son derece orijinal, sıra dışı karakterler ve acayip komik diyaloglar...

GET EVEN: Cep telefonu kullandığımız bir FPS beklerken Condemned'tan hallice bir dedektiflik macerasıyla karşılaşmak. Beni benden aldı.

GHOSTBUSTERS VIDEO GAME: Aykroyd ve Ramis'in senaryosunu yazdığı, tüm Hayalet Avcıları'nın kendi karakterlerini seslendirdiği, âdeta "üçüncü film" tadında müthiş eğlenceli bir oyun.



TARİHİN TOZLU SAYFALARINDA BİR DÖNÜM NOKTASI

-EREN ERYÜREKLİ

Pek çok dövüş oyunu tekme tokatspordan taviz vermezken 20 yıldır ortalarda olan *SoulCalibur* serisi (ki ilk çıkış ismi *Soul Edge/Blade*'di) envai çeşit yakın silah ustasından oluşan dövüşçü kataloğuyla hep bir cazip gelmiştir bana. Çünkü aynı oyunda katanalı bir samuray, kalın sopasıyla baş yaran bir Shaolin rahibi, ince ve estetik kılıcıyla rakibi perişan eden bir Çinli kılıç ustası veya kapı kadar kılıcıyla milleti doğrayan bir şövalye olabilirsiniz.

Seriye yeniyseniz çok da korkmayın zira *SoulCalibur VI* öyle çok aşırı kombo ezberlemeniz gereken bir oyun değil. Hatta saldırılarınız dikey, yatay, özel vuruş, yakalama ve tekmeden ibaret. Bir de blok alıyorsunuz hepsi bu. Ama bu kontrol sadeliği tamamen 3 boyutlu (ve kenarından dışarı düşülebilen) arenalar sayesinde tam bir pozisyon alma valsine dönüyor ki bu da esas eğlence unsurlarından bir tanesi.

Diğer dövüş oyunlarında görmediğimiz zariflikteki mücadeleler bence *SoulCalibur*'un en albenili yanlarından biri ve yeni oyunda Unreal 4 motorunun kullanılması da bu görsel ziyafeti müthiş arttırmış. Artan kare sayıları animasyonlarda harika detaylara girebilmelerini sağlamış. Xianghua'nın ince kılıcının blok alırken kısa bir süre titremesi veya Nightmare'ın zırhını kırdığımızda altından şeytani bir Siegfried'in çıkması hep bu yeni görselliğin parladığı anlar.

Oyuna bakmak hiç sıkmıyor ki bu da bir dövüş oyunu için elzem bir meziyet zaten.

Bİ' IŞILDAKLI KILIÇ İÇİN...

Son dönemde oynadığım hemen her dövüş oyununda yapımcıların tek kişilik hikâye moduna inanılmaz özen gösterdiğini görüp mutlu oluyorum. Başlarda eleştirdiğim *Street Fighter V* bile sonradan harika bir öykü modu eklemişti misal. *Tekken*'dir *Injustice*'tir hakeza öyle. *Dragon Ball* sağlamdı. Peki *SoulCalibur VI* bize neler sunacaktı? Cevap: İstediğimiz her şeyi ve çok daha fazlasını. Şimdi bu oyun aslında bir "soft reboot". Yani ilk oyunun hikâyesini baştan anlatıyor ama o ana yapının içine yeni elementler ve karakterler katarak. Yapımcılar bu yolu seçip hem eski sağlam öyküleri sevenleri mutlu edip hem de seriye ilk kez gireceklere güzel bir zemin hazırlamışlar.

Ve bence bu formül inanılmaz tutmuş. Ömer'in ısrarla "Mitsurugi bu oyunun ana karakteridir" önermesine karşılık (tamam her yerde onun resmi var kabul) nihayet oyun benim favorim olan eli sopalı Kilik'in Evil Seed'in ortaya çıkışından sonraki macerasını işliyor (nerede sallamasyon adam var onu seç tabii ^_^ - Ö). Onun dengenin iyi ve kötü yanındaki enerjileri depolayan Soul Edge (negatif) ve Soul Calibur (pozitif) etrafında dönen ana öyküsü diğer pek çok savaşçının da kaderini bağlarken bayağı epik bir mücadelenin içindeymişsiniz hissini kesinlikle veriyor. Sunum olarak maalesef resimli slayt gösterilerinden ibaret (ama iyi yazılmış) ana öykü gayet tatminkâr.

Bu kısmı bitirdiğinizde her karakterin oyunun zaman çizelgesinde kendine göre sıralanmış yan öyküleri açılıyor. Kimisi iyi kimisi sıkıcı ama şunu hissediyorsunuz net: Bu oyundaki en olayla alakasız karakterin bile özenip bezenilerek yazılmış bir öyküsü var. Evet belki *Tekken*'deki gibi esprili bitiş videoları veya başımızı döndürüp çenemizi yerlerden toplamamızı gerektirecek ara sahneleri yok oyunun (1 tanesi hariç) ama sunumdaki bu eksikleri kapatan harika bir yazımı var.

Diyelim ki bu bahsettiğim karakter öykülerinden oluşan Soul Chronicles modunu bitirdiniz ama sanki biraz boşluklar kaldı değil mi öyküler arasında? İşte o boşluklar bitirmemin tam 20 saat aldığı Libra of Souls modunda (ki ana öykünün "kaderin senin ellerindedir" temasını da en iyi burada yansıtmışlar) doluyor arkadaşlar. *SoulCalibur III*'ün en sevilen modlarından olan Conquest'in daha karakter odaklı olan, daha RYO'msu hali gibi kendisi. Şöyle ki siz kendi yarattığınız karakterinizle dünya üzerinde geziyor ve oldukça detaylı yazılmış bir öyküyü ilerletiyorsunuz. Görsel roman şeklindeki sunum bol sürprize gebe ve özellikle yan görevlerde tanıdık yüzlerle karşılaşmak serinin eski oyuncularını sonsuz mutlu edecektir. Dövüşe dövüşe seviye atladığınız, tonla silah toplayıp geliştirdiğiniz bu upuzun modda diğer karakterlerin öykülerine de dâhil olarak (konuk oyuncu Geralt'ın bile anlamlı bir yeri var) bahsettiğim boşlukları kapatıyorsunuz.

SAVAŞ SANATI

Oynanışa gelen yeniliklerse bence tam tadında olmuş. Yeni mekaniklerden en dikkat çekeni Reversal Edge. Blok ve dikey vuruş tuşuna birlikte basarak (kısayol olarak R1, RB) yapılan bu hareket bir çeşit sektirme (parry) olarak çalışıyor ve zaman yavaşlayarak ana vuruş tuşlarından birine basmanız bekleniyor. Taş, kâğıt, makas döngüsü gibi düşünün. Dikey vuruş güçlü ama ağır, yatay vuruş hızlı ama güçsüz, tekme de sıyrılmalı ama zayıf bir vuruş yapıyor veya blok da alabilirsiniz, size kalmış. Karakterlerin vuruş hızı ve stillerine göre şekillenen bu mini oyun üç işe yarıyor. Sürekli blok yapan (ki zırh kırılması kolaylaştığı için sürekli blok zor artık) karakterlerin saldırılarına karşı bir alternatif oluşturuyor, dövüşte geride olan karaktere maçı çevirmesi için bir fırsat veriyor ve ruh barınızı dolduruyor. Dolan ruh enerjisi barınızı iki şekilde kullanıyorsunuz: ya R2'ye basarak güçlü ve fiyakalı bir hareket çıkartıyorsunuz (ki bunlar eskiye göre çok daha kolay yapılıyor) ya da R2 ve yönünüze göre geri tuşuna basarak karakterinizin ikincil saldırı modunu açıyorsunuz (Soul Charge). Bu süreli modda daha hızlı ve güçlü saldırılar yapabiliyorken maçı çevirmek epey olası. Zaten oyunun yapısı hiçbir anda güvende hissetmememiz için ayarlanmış. Karakterler arası dengeler çok iyi olduğundan kimi seçerseniz seçin alıştığınızda rakibin ümüğünü sıkmak olası. Ha bir tek Inferno çok OP bir karakter ama onu da online maçlarda kullanamıyorsunuz zaten (ama Nightmare hayvanı seçilebiliyor :/). Online için şimdilik sadece Ranked ve Casual maçlar var. Ama netcode düzgün çalışıyor en azından. Yine de zamanla eklemeler yaparak gelişmesini isterim bu kısmın zira oyunun potansiyeli büyük.



Libra of Souls'ta saatlerimi verdiğim Lilith'i özleyeceğim.




Gemilerde Talim var.

TARİHİ KAZANANLAR YAZAR

Yazının burasına kadar övdüm de övdüm oyunu farkındayım. Ama sağlam bir dövüş oyunundan beklediğim her şeyi ve daha fazlasını ben burada buldum. Çılgıncasına detaylı karakter geliştirme seçeneklerinden, epik müziklerine, doyurucu öykü modlarından görsel estetiğine kadar her noktasında parlayan bir yapım bu. 22 karakter biraz az olsa da birbirlerinden güzel ayrışıyorlar. Özellikle Libra of Souls modu (ve de tabii serinin nihayet PC'ye de çıkması) sayesinde uzun süre idare edeceğini düşündüğüm eski dost *SoulCalibur*'un epey bir yeni hayran kazanacağını da öngörüyorum. Eski tüfeklerse çoktan tarihin bu eski (ama yeni) sayfasındaki yolculuklarında ilerlemeye başlamışlardır zaten.



- Görsellik ve animasyonlar
- Karakter yaratma kısmı türünün en iyisi
- Dövüşçüler birbirinden çok iyi ayrışıyor
- Libra of Souls modu muazzam
- Hikâye ve karakterlerin arka planlarına özenilmiş
- Daha önce hiç oynamayanlara da hitap ediyor
- Müzikler gayet coşturucu
- Yeni eklenen mekanikler yerinde
- Öğrenmesi kolay, ustalaşması zaman alan oynanış
- Tepkime süreleri çok iyi
- Geralt yakışmış

- Hikâye sunumu vasat
- Nightmare ve Inferno'ya cidden ayar çekmek gerekiyor
- Nadiren sakat kamera açıları nedeniyle ring dışına çıkmak
- Karakter sayısı biraz az
- Online kısım olsun diye var resmen
- Bazı Soul Chronicle öyküleri sıkıcı

8+



Son Karar

Fevkalade görselliğini ve oynanış çeşitliliğini güçlü hikâyesiyle destekleyen, epey götürecek bir yapım olmuş. Kese kese oynayınız.

TÜR: Dövüş | **YAPIM:** Project Soul, Bandai Namco | **DAĞITIM:** Bandai Namco / Aral | **DİJİTAL İNDİRME:** 180 TL (Playstore), 200 TL (Steam), 470 TL (PSN), 300 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** soulcalibur.fandom.com

KARAKTERLER



HEISHIRO MITSURUGI

DOĞUM YERİ: Japonya
SİLAH / SİLAH ADI: Katana / Shishi-Oh
ÖYKÜSÜ: Deneme yanılma yoluyla kendini geliştirir Mitsurugi ve gerçek bir savaşçının sağlam bir silaha sahip olması gerektiğini düşündüğünden Soul Edge uğruna yollara düşer.



SEONG MI-NA

DOĞUM YERİ: Kore
SİLAH / SİLAH ADI: Zanbatou / Scarlet Thunder
ÖYKÜSÜ: Evlenmemek için evden kaçan ve kendini kanıtlamak için Soul Edge'i arayan Seong Mi-Na özgürlüğüne düşkünlüğüyle bilinir.



TAKI

DOĞUM YERİ: Japonya
SİLAH/SİLAH ADI: Ninja Kılıçları / Rekki-Maru ve Mekki-Maru
ÖYKÜSÜ: Zamanında Cervantes'le mücadelesinde Soul Edge'i parçalayan Taki kılıcın diğer parçasının Nightmare'de olduğunu öğrenip yola çıkar.



MAXI

DOĞUM YERİ: Ryuku Krallığı
SİLAH / SİLAH ADI: Nunchaku / Fatibal
ÖYKÜSÜ: Babasının ölümünden sonra korsanlığa başlayan Maxi aile olarak gördüğü tayfasının katledilmesinden sonra Kilik'le birlikte onları öldüren Astaroth'un peşine düşer.



VOLDO

DOĞUM YERİ: Sicilya
SİLAH / SİLAH ADI: Katar / Manas ve Ayus
ÖYKÜSÜ: Efendisinin ölümü ardından onun hazinelerini koruyan Voldo hırsızların çaldığı parçaları toplamak için mağarasından ayrılır.



SOPHITIA ALEXANDRA

DOĞUM YERİ: Osmanlı (Atina)
SİLAH / SİLAH ADI: Kısa Kılıç ve Kalkan / Omega Sword ve Elk Shield
ÖYKÜSÜ: Sould Edge'in bir parçasını kırıp eve döner, kılıcın kalan yarısını da yok etmesi gerektiğini öğrenir.



SIEGFRIED SCHTAUFFEN

DOĞUM YERİ: Kutsal Roma
SİLAH / SİLAH ADI: Zweihänder / Requiem
ÖYKÜSÜ: Babasını yanlışlıkla öldürüp, Soul Edge'in iradesine yenik düşüp Nightmare'e dönüşür.



ISABELLA "IVY" VALENTINE

DOĞUM YERİ: İngiltere
SİLAH / SİLAH ADI: Yılankavi Kılıç / Ivy Blade
ÖYKÜSÜ: Ailesinin ölümünün ardında Soul Edge'in olduğunu keşfeder, kılıcı yok etmek için Nightmare'e katılır.



KILIK

DOĞUM YERİ: Ming İmparatorluğu
SİLAH / SİLAH ADI: Asa / Kali-Yuga
ÖYKÜSÜ: Gençliğindeki trajedi sonrası kendini dağlara vuran ve Edge Master yanında eğitim gören Kilik, Soul Edge yok edilmedikçe lanetin kalkmayacağını anlar ve macerasına başlar.



CHAI XIANGHUA

DOĞUM YERİ: Ming İmparatorluğu
SİLAH / SİLAH ADI: Çin Kılıcı / Krita-Yuga
ÖYKÜSÜ: Soul Edge'i araştıran kolluk kuvvetlerine katılan Xianghua'nın yolu Kilik'le kesişir ve ikili Maxi'yle beraber Nightmare'i alt etmek için yola düşer.



YOSHIMITSU
DOĞUM YERİ: Japonya
SİLAH/SİLAH ADI: Katana ve Wakizashi / Manji Sword ve Fu-Ma
ÖYKÜSÜ: Köyü onlara kızan bir derebeyi tarafından yakılır. İntikam isteyen savaşçı daha güçlü bir silaha ihtiyaç duyunca Soul Edge'i aramaya başlar.



TALIM
DOĞUM YERİ: Güneydoğu Asya
SİLAH / SİLAH ADI: Dirsek Hançerleri / Syi Sarika ve Loka Luha
ÖYKÜSÜ: Genç bir rahibedir Talim ve bir gün Soul Edge'in karanlık gücünü hissederek tehlikeyi engeller. Ardından dünyayı tanımak için yola çıkar.



NIGHTMARE
DOĞUM YERİ: ?
SİLAH / SİLAH ADI: Zweihänder / Soul Edge
ÖYKÜSÜ: Soul Edge'in kölesi olan Siegfried, Nightmare'e dönüşüp her daim aç olan kılıcı ruhlarla doyurmaya çalışmaya başlar.



TIRA
DOĞUM YERİ: ?
SİLAH / SİLAH ADI: Halka Kılıç / Eiserne Drossel
ÖYKÜSÜ: Suikastçı olarak yetiştirilen Tira sıradan bir aileyle yaşamaya başlar. Bir gün onları katledecek ve delilikle dolu serüvenine atılacaktır.



ASTAROTH
DOĞUM YERİ: ?
SİLAH / SİLAH ADI: Dev Balta / Kulutues
ÖYKÜSÜ: Deneylerle ürünü bir golemdir. Yaratıcılarından gizlice Ares'e bağlanır ve Soul Edge'i ona sunabilmek için Nightmare'e katılır.



ZASALAMEL
DOĞUM YERİ: ?
SİLAH / SİLAH ADI: Tırpan / Kafziel
ÖYKÜSÜ: Zamanında çok güçlü bir büyücü olan fakat kurallara uymadığından kolları kırılan Zasalamel çareyi yeniden dirilmekte bulur. Sonsuz bilgisiyle kilit bir noktada.



INFERNO
DOĞUM YERİ: ?
SİLAH / SİLAH ADI: Zweihänder / Soul Edge
ÖYKÜSÜ: Soul Edge'in gerçek formudur Inferno ve yüzyıllar içinde öğrendiği tüm savaş tekniklerini korkunç bir ustalıkla kullanabilir.



GROH
DOĞUM YERİ: Norveç
SİLAH / SİLAH ADI: İkiz Hançer / Arondight Replica
ÖYKÜSÜ: Görevi Soul Edge'i ve sahibini yok etmektir. Olaylar sonucu yok etmeye ant içtiği şeye dönüşmeye başlar ama görevine sadık kalır.



CERVANTES
DOĞUM YERİ: İspanyol İmparatorluğu
SİLAH / SİLAH ADI: Longsword ve Pistol Sword / Acheron ve Nirvana
ÖYKÜSÜ: Soul Edge'in eski kullanıcısı Cervantes kılıca tekrar sahip olup bu kez onun efendisi olmak adına kanlı macerasına başlar.



AZWEL
DOĞUM YERİ: Kutsal Roma
SİLAH / SİLAH ADI: Bipolar Pulse-Enhancement Device / Palindrome
ÖYKÜSÜ: İnsanlığı kurtarmak olarak adlandırdığı çılgınca planını gerçekleştirmek için Soul Edge'in peşine düşer.



RAPHAEL
DOĞUM YERİ: Fransız İmparatorluğu
SİLAH / SİLAH ADI: Meç / Flambert
ÖYKÜSÜ: Bir komploya kurban giden asilzade Raphael, Fransa'dan kaçar. Tanıştığı küçük kız Amy'nin geleceği ve ona ihanet edenlerle hesaplaşmak için ülkesine geri döner.



GERALT
DOĞUM YERİ: ?
SİLAH / SİLAH ADI: Longswords / Gümüş Kılıç ve Çelik Kılıç
ÖYKÜSÜ: Bir portal sayesinde bu boyuta düşen Geralt, Soul Edge'e karşı savaşmaya başlar. Amacıysa yeni bir portal bulup eve dönmektir.

GWENT: *THE WITCHER CARD GAME*

Canavar avlayarak geçen yorucu bir günün ardından...

ÖMER AKDAĞ

"Ya tamam *The Witcher III*'ü ben de aşırı seviyorum ama yeter yaw her yerde de övmeyin artık, artık biraz azalsın Witcher sevgisi" diye düşüncelerdeyken önce kenarda bekleyen 4. kitaba başladım, ardından *SoulCalibur* geldi, sonra da *Thronebreaker* ve *Gwent*. *Gwent*'in incelemesi başa düşünce ıkına sıkıla, daha fazla Witcher görmek istemez halde açtım oyunu... Tahmin etmeliymişim aslında, sanki *The Witcher III*'te bin tane görev beklerken tüm kıtayı dolaşıp kart oynayan ben değilmişim gibi... Sonuç olarak onlarca saat geçivermiş hiç fark ettirmeden.

Baştan söyleyeyim, yıllardır sürmekte olan betaya hiç girmedim, sevmiyorum tamamlanmamış oyun oynamayı. Zaman içinde nelerin değiştiği konusunda yardımcı olamayacağım yani. Ayrıca *Hearthstone, TES Legends, Fable Fortune* gibi diğer popüler kart oyunlarına da aşina değilim, onlarla da kıyaslayamayacağım *Gwent*'i ama bana sorarsanız çok önemli değil zaten kıyas. Üçü de kalitesini ispatlamış oyunlar, onlardan birinin dünyası-teması hoşunuza gidiyorsa onu tercih edersiniz. *The Witcher*'ları seviyorsanız da *Gwent*'in de gayet taş gibi çıktığını ve onu denememeniz için hiçbir engel olmadığını da söylemekten mutluluk duyarım.

Genel mantığı bir anlatayım

Minimum 26 karttan oluşan, içindeki kartların puanlarının toplamı da 165'i geçmeyen bir deste oluşturuyor veya hazır destelerden birini seçiyoruz. Her birinin oynanış tarzı bayağı bir değişen 5 fraksiyon var, beşi için de birer başlangıç destesi mevcut. Oyuna yeni girdiyseniz deste oluşturmaya gömülmeyin tabii, mantığa alışmadan o işe girerseniz anında bunalırsınız, hazır destelerle birkaç maç atıp mantığa ısının önce. Ha bu arada bir de lideri oluyor seçtiğiniz destenin, her fraksiyonda 4'er taneler ama ilk başta 1'er tanesi açık (Nilfgaard için Emhyr açık örneğin).

Yapay zekâya karşı pratik maçı yapabilmenin dışında Casual ve Ranked maç seçeneklerimiz mevcut. Maça girdiğinizde şu en az 26 karttan oluşan destenizden rastgele 10 tanesi önünüze geliyor, 2-3 tanesini değiştirme hakkınız oluyor, isterseniz o hakkınızı da kullanıyor ve maça başlıyorsunuz. Her iki oyuncunun tarafında ikişer sıra, yani toplamda dört sıralı bir alanda bulacaksınız kendinizi. *The Witcher III*'teki üçer sıralı yapıyı hatırlayanlar (ve betaya alışık olanlar) garipseyebilir ilk başta ama alışması gayet rahat. Birim kartlarınızın sayıyla ifade edilen bir gücü oluyor, raunt sonunda bunların toplamı yüksek olan raundu, 2 raunt alan da maçı kazanıyor.

Ancak tabii ki bu birim kartlarının güçlerinin yanı sıra, en az güçleri kadar önemli olan yetenekleri de oluyor çoğunlukla. "Yerdeki en yüksek kart sendeyse ve bu birimin aynısı destende varsa yanına onu da çağır", "bir tur sonra yerdeki en yüksek güçlü kartın gücüyle bu kartın gücünü takas et", "senin ve rakibinin destesinden rastgele bir kartı göster ve senin



Lütfen Geralt'ı olmasın... Lütfen Geralt'ı olmasın...



Bak Shupe bu altın fıçıdan da düzgün bir şey çıkarmazsan artık...



Başlangıç için birkaç ipucu

- **Scraps en değerli kaynağınız, aman bonkörce harcamayın.**
- **Google'da ilk karşınıza çıkacak GwentDB diye bir site var, içinde deste önerileri falan var ama Homecoming olarak adlandırılan bu tam sürüm versiyonu için güncel değil. Kafanızı karıştırmayın.**
- **Kazandığınız Reward Point'lerle ödül ağaçlarından ödül toplayabiliyorsunuz. Her fraksiyonun 1'er tane (yani toplam 5), her liderin de 1'er tane (yani toplam 20) ağacı var. Lider ağaçlarına değil de tercih ettiğiniz fraksiyonun ana ağacına öncelik verin, oradan daha fazla fraksiyona özel sandık çıkıyor. Hem diğer liderler de açılır.**
- **Gerektiğinde bir raundu pas geçip rakibinize vermekten çekinmeyin (Mesela ilk raundu almışsınızdır ama ikinci raunda rakip 9, siz 7 kartla başlamışsınızdır. Pas geçerek dezavantajlı bir raunt oynamaktansa her raunt 3 yeni kart çektiğiniz için üçüncü rauntta kart sayısını eşitleyebilirsiniz.).**
- **Çok düştüğüm bir hata, sinirimi bozan bir detay: Sıra size geçince direkt pas geçebiliyorsunuz ancak kart oynamak dışında bir şey yaptığınızda (lider özelliği kullanma, yerdeki kartların özelliğini kullanma gibi) artık pas geçemez hale geliyorsunuz, illa elinizdeki kartlardan da oynamanız gerekiyor. Bu dediğimi oyuna biraz alışınca daha iyi anlarsınız da siz yine dikkatli olun.**
- **Dikkat edin de kendinizi Scorch'lamayın.**



destendeki daha büyükse +2 güç kazan", "bir rakibe 6 hasar ver ancak o rakiple aynı sırada başka kartlar varsa o kartların sayısı kadar hasarın azalacak" birkaç basit örnek, onlarcası hatta yüzlercesi var bu yeteneklerin. Tabii bu bahsettiklerim yalnızca birim kartları, özel yetenekleri bulunan Artifact, Trap gibi türlerdeki kartlar da var. Mesela en çok kullanılan Artifact'lerden biri her tur bir birime 1 hasar vermeye yarıyor. Veya iki biriminizin ortasına kapalı bir şekilde koyacağınız bir Trap kartıyla rakibiniz pas geçtiğinde her iki birim kartınıza da +4 güç katabilirsiniz.

Mevzuya yabancıysanız karışık ve göz korkutucu geldiğini tahmin edebiliyorum. Evet, oyunu açar açmaz kafanız rahat bir şekilde maç kazanamayacağınız garanti ama alışmak hangi fraksiyonun hangi konularda uzmanlaştığını öğrenmek, karşınıza neye yönelik kartlar çıkacağını tahmin etmek çok da uzun sürmüyor. Yine de oyundaki eğitim bölümünün biraz daha derine inmesini tercih ederdim.

Bir de Arena modu var yukarıda saydıklarıma ek olarak. Burada kendi destenizle oynamıyorsunuz, rastgele kartlardan seçe seçe maçlara giriyor, ödül topluyorsunuz. Arena'ya çeşitli şekillerde kazanacağınız biletlerle veya cüzi bir miktar kaynak karşılığında girebiliyorsunuz.

Kaynak demişken

Peki Gwent ücretsiz tamam da Pay 2 Win mi? Bu soruya direkt "evet öyle" diyemem ancak CD Projekt RED'in oyuncu dostu imajından bekleyebileceğiniz kadar bonkör de değil oyun doğrusunu isterseniz.

Başlangıç desteleri sizi fazla götürmez, yeni kartlara ihtiyacınız var. Bolca fıçı kazanıyor (lootbox) ve bu fıçılardan rastgele kartlar elde ediyorsunuz. Oynadıkça kafanızda şekillenen ideal desteye ulaşmak için bu fıçılar yardımcı olsa da yetmiyorlar, bazı kartları satın almanız gerek. Bu satın alma işlemini oyun içinden kazandığınız bir başka kaynakla yapabiliyorsunuz ancak onlar da bir yere kadar yetiyor. Benim kafamdaki ideal desteye yakın bir şey oluşturabilmek 30 saatimi aldı ki hâlâ yapmak istediğim birkaç kart var. Hadi diyelim ki 40 saatte yapabileceğim. Bir online kart oyunu için 40 çok sayılmaz ve bu da oyunu Pay 2 Win olmaktan çıkarıyor. Ancak diyelim ki o desteden sıkıldınız ve farklı bir fraksiyonla farklı bir yapı denemek istiyorsunuz. O noktada geçmiş olsun, ödül kazanma hızınız yavaş yavaş düşüyor oyunda. Maçlar da çok kısa değil, 15 dakikanın üstünde sürüyor. İkinci bir ideal deste için gerçekten de yüzlerce saat veya fıçıları açarken aşırı bir bal gerekir. Yine de işte çok eleştiremiyorum, ikinci ideal deste de opsiyonel kalıyor o noktada. Ha, şu noktayı eleştirebilirim: Yeter artık GOG'a da yerel fiyatlar gelsin! 5 dolarlık paket 5 TL, hadi 10-15 TL olsa neden almayayım? *The Witcher III*'ü Steam'de 60 TL'ye satan firmadan kendi platformunda bir güzellik istemek çok mu?

Neyse fakir ülke edebiyatını bir kenara bırakayım. Genel olarak bolca keyifli saat sunan şahane bir yapım *Gwent*. Sinir bozucu bir tarafı var elbette, sonuçta yetenek kadar şansa da dayalı türü gereği (öyle olmayan bir oyun isterseniz *Prismata*'ya yönlendireyim sizi). Yani en müthiş destenizle en akıllı oyununuzu oynasanız bile karşınıza direkt sizin antiniz bir rakip geldiğinde pek bir şey yapamıyorsunuz. Her olasılığa karşı durabilecek bir deste de yapamıyorsunuz çünkü o durumda da destenizin belli bir gücü olmuyor. Ne kadar bu şans faktörünün önüne bazen gerçekten geçememeniz oyun için bir eksi olsa da bir yere kadar da doğal. Hem nasıl rakibiniz son kartıyla kazanıp sizi deli edebiliyorsa siz de o son kartınızla maçı kazanabiliyorsunuz ve o son dakika golüyle kazanmanın coşkusu da bir başka.

Fraksiyonlar

■NILFGAARD: Rakibinin ve kedinin elindeki değil ama destesindeki kartlara bakmaya yarayan ve bu kartlara baktıkça kendilerini güçlendiren kartlara sahip. Rakibinin tarafına koyabildiği Spy kartları da ciddi sıkıntı kaynağı olabiliyor.

■MONSTERS: Şu an için favori fraksiyonum. Bodoslama kaba kuvvete dayalı. Çok güçlü kartlarıyla, diğer kartları yiyerek daha da güçlenen kartlarıyla etkili. En büyük düşmanı tabii ki büyük kartları tek hamlede yok edebilen Geralt kartları.

■NORTHERN REALMS: Kart gücü olarak düşükmüş gibi görünebilir ancak raunt içinde o düşük kartları kat kat güçlendirecek yeteneklere sahip. Immunity kazanma konusunda da diğer fraksiyonlardan daha iyi, güçlenmiş kartlarını koruyabiliyor.

■SCOIA'TAEL: Yere kapalı bir şekilde koyduğu Trap kartlarından ne bekleyeceğinizi bilemediğiniz için tuzağı tetikleyecek bir hamleniz sonrası stratejiniz darmadağın olabilir. Ayrıca kartlarının gücü yüksek olmasa da sayıları hızla artabiliyor.

■SKELLIGE: Oyunun mezarcıları. Kaybettiği kartları bazen daha da güçlü olarak geri getirebiliyor. Kendi adamlarını bile öldürebiliyor bu taktik için. Kolay hasar veren gemileri de başa ayrıca bela.



■Kafa pişirmeyecek seviyede rahat, çok rahat bırakmayacak seviyede stratejik
■Çeşit çeşit bir sürü kart arasından ideal deste çıkarmaya çalışma süreci keyifli
■Bütün kartlar görsel olarak şık ama özellikle Premium kartlar müthiş görünüyor (ek avantaj sağlamıyorlar, merak etmeyin)
■Maç bulmak çok rahat, oyuncu kitlesi geniş

—

■Pay 2 Win olmasa da o noktanın çok uzağında da değil
■Şans tek belirleyici faktör değil ancak olması gerektiğinden daha önemli
■GOG'da yerel fiyat olmamasını da eksi olarak sayıyorum, evet

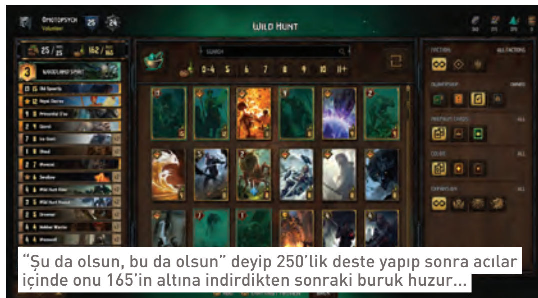
8



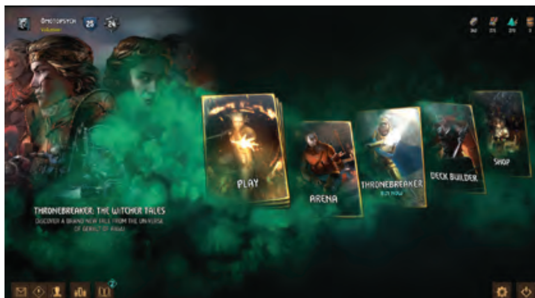
Son Karar

Hearthstone'un yeni başlayan biri için yıllar boyunca fazla genişlediğini de düşünürseniz bence şu an bir kart oyununa girmek istiyorsanız Gwent en iyi seçenek.

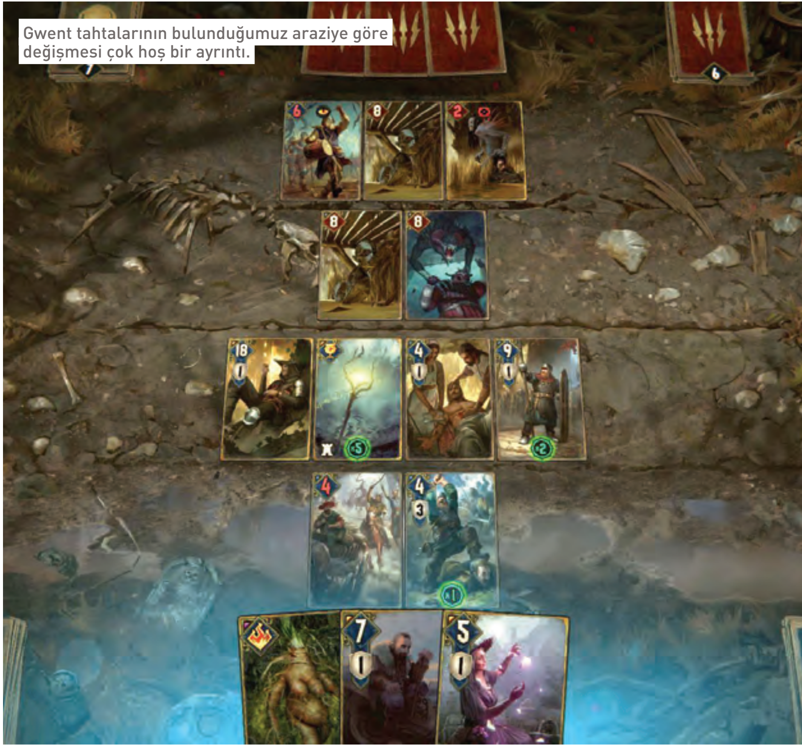
Gwent'le alakanız The Witcher 3'tekinden ibaretse karşınızda çok farklı bir oyun bulacaksınız.



"Şu da olsun, bu da olsun" deyip 250'lik deste yapıp sonra acılar içinde onu 165'in altına indirdikten sonraki buruk huzur...



TÜR: Kart Oyunu | **YAPIM:** CD Projekt RED | **DAĞITIM:** CD Projekt | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (GOG Galaxy) | **YAŞ SINIRI:** 13+
DAHASI İÇİN: gwent.wikia.com


Gwent tahtalarının bulunduğumuz araziye göre değişmesi çok hoş bir ayrıntı.


Oyun boyunca askeri kampımız da sürekli gelişiyor.



THRONEBREAKER: THE WITCHER TALES

Yılın en güzel sürprizi

M. İHSAN TATARİ

Açık konuşayım, benim *Thronebreaker*'dan hiçbir beklentim yoktu. İflah olmaz bir Witcher hayranı olmama rağmen gerek kart oyunlarını gerekse de *Gwent*'in betasını pek sevmediğim için kendisini oynamayı düşünmüyordum. Ayrıca, Witcher serisini bize sevdiren şey Geralt ve arkadaşlarının maceralarına konuk olmaktı, değil mi? O zaman tamamen alakasız bir karakterin, Lyria ve Rivia'nın hükümdarı Meve'in hikâyesi bana ne sunabilirdi ki? Ama Vekilharç Ömeros derginin zindanlarına inip biz serbest yazarlara günlük kamçısını attıktan ve gelecek ay yapılacak işleri önümüze fırlattıktan sonra bir de ne göreyim? Benim payıma *Thronebreaker* düşmüş. Böylece hiç hesapta yokken kendimi bir kez daha Witcher diyarlarını karış karış gezerken buldum. Ve iyi ki de öyle olmuş! Çünkü *Thronebreaker* benim için bu yılın en güzel, en bağımlılık yapıcı sürprizi oldu.

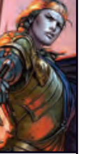
Tükürdüğünü yalamak

1267 yılındayız. Nilfgaard İmparatorluğu kuzey diyarlarını ikinci kez istila etmeye başlamış durumda. Üstelik geçen seferki yenilgilerinden önemli dersler çıkarttıkları için bu sefer çok daha acımasız, çok daha sinsiler. Biz de işgal edilen ilk ülkelerin, Lyria ve Rivia'nın kraliçesi Meve'i yönetiyoruz. Oyunun hemen başında bir hükümdarlar toplantısından geri dönen Meve'le yanındaki küçük askeri birliğin Lyria topraklarına varışına ve yerel haydutların ülkeye terör estirdiğini öğrendiğine şahit oluyoruz. Yokluğunda oğlunun ve vekilharcının ülkeyi idare edememesine sinirlenen kraliçe çekiyor kılıcını, düşüyor haydutların peşine...

Doğrusunu söylemek gerekirse ilk birkaç saat boyunca oyuna bakışım ve olası notum oldukça kıttı. Elimizde yemyeşil bir Lyria haritası var ve tıpkı *Heroes of Might and Magic* ya da *King's Bounty* serilerinde olduğu gibi o köy senin bu tepe benim dolaşıyor, kaynak topluyor, saflarımıza yeni askerler katıyor, görevler alıyor ve sıradan eşkıyalarla ya da ufak çaplı birkaç canavarla savaşıyoruz. Arada sırada köylüler arasındaki bir çekişmeye denk geliyor ve verdiğimiz bir hükümle bunu iyi kötü çözüyoruz. *Heroes*'dan farkı karakterimizin haritayı at sırtında değil de tabanvayla dolaşması. Bir de sürekli ziyaret etmemiz gereken kalelerimiz yok; onun yerine istediğimiz anda tek tuşla kamp kurabiliyor ve açılan yeni ekranda askerlerimizin dizilişini (yani kartlarımızı), savaşlarda kullanabileceğimiz güçlü artifakt'ları vs. ayarlayabiliyor ve gerekli kaynaklara sahipsek çeşitli çadırlarımızı yükseltip daha iyi birimler elde edebiliyoruz.

Ama bunların hepsi çok yüzeysel ve *Heroes*'daki gibi bir çeşitliliğe sahip değiller. Örneğin toplanabilen tek kaynaklar odun ve para. Gwent kartlarımız sadece Lyria askerlerinden oluşuyor. Seçimlerimizin sonuçları da genellikle askerlerimizin moralinin artmasına ya da azalmasına sebep oluyor, öyle pek bir dramatik etkileri yok. "Bu mu yani?" dedim kendi kendime. "Bu mu herkesten 8-9 alan oyun? Hani Witcher dünyasının insanı ikilemde bırakan seçimleri, iyiyle kötünün bulanıklaştığı çizgileri, karanlık doğası?" İşte o anda bir sol kroşe yedim CDPR'dan. Asıl olay ilk haritayı bitirip sonraki görevi açtığınızda başlıyormuş meğer... Ikına sıkına, öfleye pöfleye ilk bölümü geçmemle birlikte gözlerimin yuvalarından fırlaması bir oldu a dostlar. Önce Nilfgaard işgali başladı ve oyun bir anda bildiğimiz Witcher havasına büründü. Kan. İhanet. Entrika. İnsanı darda bırakan seçimler... Ardından Lyria'nın oyundaki koskocaman haritalardan "sadece biri" olduğunu keşfettim. Meğersem daha beni Nilfgaard işgali altındaki Aedirn'in alevler içindeki toprakları, Mahakam'ın karlı zirveleri, (*The Witcher 2* oynadıysanız nostaljiye hazır olun), Angren'in ürkütücü bataklıkları ve Rivia geceleri bekliyormuş ufukta. Üstelik her harita öncekinden daha büyük, daha dolu olarak çıkıyor karşımıza.

Thronebreaker'ın en güçlü olduğu yanı kesinlikle hikâyesi. Daha önce *The Witcher 3*'te de bir Nilfgaard işgalini yakından görmüş, savaşın acı sonuçlarına tanık olmuştuk. Ama *Thronebreaker*'da Nilfgaardlıların dostu dosta nasıl kırdırdığına, müttefiklerin arasına nasıl nifak tohumları soktuğuna, elfleri ve cüceleri nasıl kandırdığına, kısacası kuzeylilerin tüm zayıflıklarından faydalanıp zafere giden her



Eğer AAA olmamasını umursamazsanız karşınızdaki büsbütün, taştamam bir The Witcher oyunu.

yolu denediğine daha yakından şahit oluyoruz. Ve tuhaftır ki Meve bu olayları oyuncuya aktarmak için biçilmiş kaftan olmuş. Witcher evrenindeki hükümdarları bilirsiniz; hepsi bencil, içten pazarlıklı, hatta kötücüldür. En iyisi diyebileceğimiz Foltest bile kız kardeşiyle evlenecek derecede sapıktır. Meve'se hem cesareti hem de adaletli yönetimiyle onlardan çok daha farklı bir tablo çiziyor. Tüm bu yozlaşmış düzen karşısında (tıpkı Geralt gibi) iyi olanı yapmaya, kötünün iyisini seçmeye çalışıyor. CDPR'a bu isabetli seçimi ve muhteşem hikâye anlatımı için şapka çıkarmak düşüyor bizlere de...

How about a round of Gwent?

Tüm bu anlattıklarıma rağmen *Thronebreaker*'ın temelinde Gwent mekanikleri üstüne kurulmuş savaşlar yatıyor elbette. Ne zaman bir düşmanla çatışmaya girseniz Gwent oynamak zorunda kalmak ilk başta sıkıcı bir fikir gibi görünse de CDPR burada da dersine çok iyi çalışmış ve ortaya gayet başarılı bir iş çıkarmış gerçekten. Oyunda 3 tip Gwent karşılaşması var. Bunlardan ilki alıştığımız, karşılıklı üç el oynanan ve en çok puanı toplayan tarafın kazandığı Gwent. Ama bunların sayısı az ve genellikle boss savaşları gibi önemli ve büyük çatışmalarda karşımıza çıkıyorlar. *The Witcher 3*'teki Gwent'ten farklı olarak buradaki kartların gücünü kullanarak rakibimizin kartlarını yok edebiliyoruz. Mesela arbaletçiler ok atıyor, büyücüler büyü yapıyor, mancınıklar kaya atıyor vs.

İkincisi ve en çok göreceğiniz Gwent tipiyse kısaltılmış, tek rauntluk maçlar. Başlangıçta buna biraz bozuldum açıkçası ama oyunda ilerledikçe ne kadar isabetli bir karar olduğunu daha iyi anladım. Bu sayede önünüze çıkan her düşmanla oturup durmadan standart Gwent maçları yapmanızın önüne geçilmiş. Dahası, CDPR üşenmeyip neredeyse her çatışmanın üstünde ayrı ayrı çalışmış ve hepsine farklı hedefler, farklı özellikler ve farklı şartlar eklemiş. Mesela birinde Meve'in zarar görmesini engellemeye çalışırken bir başkasında kuşatma altına aldığınız kalenin kapısını yıkmaya çalışıyorsunuz. Bazı maçlarda elinizde özel kartlar oluyor, bazılarında da hamle sınırı vb. Bu da sizi durmadan yeni bir şeyler denemeye, taktik yapmaya zorluyor. Üçüncü Gwent türüyse bulmacalar; haritada dolaşırken bazen bir yapboz (puzzle) işaretiyle karşılaşacaksınız. Oraya gittiğiniz takdirde benzersiz kartlar ve özel kurallar eşliğinde, sadece doğru çözümü bulduğunuz takdirde geçebileceğiniz bulmacalar çıkıyor karşınıza. Bunları çözmeye çalışmak da (bazen çok kafa patlatmak gerekse de) yine gayet eğlenceli. Sonra bir de bakmışsınız oynadıkça oynayasınız geliyor, o köşeye de bakayım, şuraya da gideyim derken sabah oluveriyor.

Peki hiç mi kötü yanı yok bu oyunun? Tabii ki var. Mesela her haritada sekiz tane gizli sandık bulunuyor. Bunlara ulaşmak hiç de kolay değil; ya gizli bir patikayı keşfetmemiz ya da bir hazine haritasındaki X işaretli yeri kazmamız lazım. Peki içinden ne çıkıyor dersiniz? Sadece ve sadece *Gwent*'te (çok oyunculu olanda) kullanabileceğimiz portreler ve çerçeveler... *Thronebreaker*'a hiçbir katkısı olmayan kozmetik şeyler. Çok gereksiz, çok anlamsız. Hele ki benim gibi *Gwent*'i oynamayı düşünmüyorsanız. Aradığınıza değmiyor anlayacağınız. Bir de oyunun son iki bölümünde, savaşların tam ortasındayken bazen müzikler ansızın susuveriyor, sadece efektler kalıyor. Bu da atmosferi biraz baltalıyor.

Müzikler demişken... Müzik! MÜZİİEEKKH! *The Witcher* serisinin ikinci ve üçüncü oyunlarında kulaklarımızın pasını silen Marcin Przybylowicz yine harikalar yaratmış. Hele canavarlarla savaştığımız yerlerde sesine hayran olduğumuz o ablanın homurdanarak, gırtlaktan hırıltılar çıkartarak "canavar vokali" yaptığı yerler var ki sormayın gitsin! Zaten son bir-iki senedir hep *The Witcher* müzikleri dinliyordum, şimdi onlara yenileri katıldı. Bunun yanı sıra oyundaki tüm diyaloglar son derece kaliteli bir şekilde seslendirilmiş. Onu geçtim, iki boyutlu ara sahnelerde bile karakterlerin dudak senkronizasyonu kusursuz bir biçimde halledilmiş.

Kısacası CDPR yapmış yine yapacağını dostlar. Geralt'ı yönetmediğimiz bir *The Witcher* oyununu kim oynar sorusuna da en güzel yanıtı vermiş bir yandan. Oyunu yapan, senaryosunu yazar CDPR'ın usta elleri oldukça bu evrende geçen her hikâye vallahi de oynanır billahi de oynanır.

İkinci Nilfgaard Savaşı

Thronebreaker'daki olaylar The Witcher oyunlarından çok daha önceki bir tarihte, yaklaşık 4-5 yıl önce yaşanıyor. Thronebreaker'ın geçtiği dönem Witcher kitaplarında ikinci cildin (Kader Kılıcı) sonlarında başlıyor. Kraliçe Meve'se beşinci kitapta (Baptism Of Fire) çıkıyor karşımıza. Beşinci kitap aynı zamanda Geralt'ın zaten kullandığı "Rivialı" lakabını gerçekten hak edip Kraliçe Meve'den aldığını da gösterir bize.



- Nilfgaard'ın kirli yöntemlerini çok iyi aktarıyor
- Gwent maçları tek tip değil ve sürekli değişiyor
- Müzikler

—

- Sandık açmak anlamsız
- Müzik bazen bug'a giriyor
- İlk bölüm biraz sıkıcı

8+



Son Karar

Aklınızda en ufak bir tereddüt bile varsa hemen silin ve bu oyunu mutlaka oynayın.



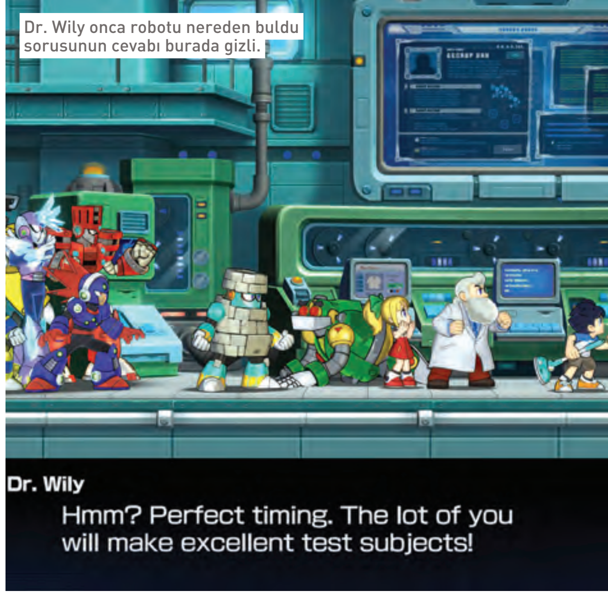
Mahakam'a hoş geldin yavr... eee, şey... majesteleri. Gart!

TÜR: Strateji / Kart Oyunu | **YAPIM:** CD Projekt RED | **DAĞITIM:** CD Projekt RED | **DİJİTAL İNDİRME:** 30 dolar (GOG) | **DAHASI İÇİN:** gwent.gamepedia.com



Dikkatsizlik yaparsanız cızzzz olursunuz, uyarayım.





Dr. Wily onca robotu nereden buldu sorusunun cevabı burada gizli.

MEGA MAN 11



Ay em dı mavi bombacı

ESER GÜVEN

En son ne zaman ana seriden bir *Mega Man* oyunu oynamıştık diye saatime bakıyorum, veeeee vay canına! *Mega Man 10*'un üzerinden 8 sene geçmiş yahu. *Mega Man 11*'in serinin geleneksel yapısına ne kadar uygun bir oyun olduğunu gördükten sonra aradan bu kadar vakit geçtiğine inanamıyor tabii insan. Sanki daha yeni *10* çıkmış, *11*'le devam etmişiz gibi. Hey gidi.

Capcom, *Mega Man 11*'le geçmiş yıllara ve arada çıkan oyunlara (*Mighty No. 9*) doğrudan sünger çekmiş ve seriye kaldığı yerden devam etmiş. Elbette bunu kuru kuruya yapmamış, oyunun hem grafiklerini ciddi ölçüde yenilemiş hem de Double Gear isminde harika bir sistem eklemiş.

Yükselt vitesi

Double Gear yeni bir özellik ama oyunun başında da göreceğiniz gibi Dr. Light ve Dr. Wily'nin okul günlerine kadar uzanan bir geçmişi var. Hatta Dr. Wily'nin kötü adam olmasında da Double Gear keşfinin reddedilmesinin rolü var diyebiliriz. İntikam ateşiyle yanarak robotlarına bu yeteneği veriyor, Dr. Light da boş durur mu, hemen aynısını yapıştırıyor Mega'ya. Bize de 9 kareli klasik bölüm seçme ekranından ilk olarak hangi robotun karşısına dikileceğimizi seçmek kalıyor.

Double Gear özelliğiyle Mega Man zamanı yavaşlatabiliyor veya saldırılarını güçlendirebiliyor. Elbette bunları kısa süreliğine kullanabiliyoruz. Oyundaki bazı düşmanlar ve boss'lar bu yetenekleri taktiksel kullanmamızı gerektirdiği için bu yeni özellik oyuna çok güzel bir hava katmış.

Oyundaki bir diğer yenilikse dört farklı zorluk seviyesine sahip olması. En kolay modda düşmanlar basitleşiyor ve sizi öldürebilecek tek şey platform kısımları oluyor, en zor moddaysa… canınıza ot tıkıyorlar, o kadar söyleyeyim. Bir *Mega Man* üstadı değilseniz hiç bulaşmayın derim. Ama kendinize uygun bir zorluk seviyesi bulduğunuzda da bu sefer de oyunun kısalığından şikâyet edeceksiniz sanırım.

Bas gaza, bas bas

Oyunun oynanışı, grafikleri ve ses tasarımı serinin en iyi oyunlarından biri olmasını sağlıyor. Zaten görmeyi umduğunuz her şey görüyorsunuz; birbirinden farklı düşmanlar, iyi kontroller, keyifli boss'lar. Her boss'un dünyası farklı ve düşmanlardan platformlara kadar her şey de o boss'un temasını yansıtıyor. Yani asitli robotun dünyasında sizi eritecek asitlerle, alevli robotun dünyasında bolca ateşle karşılaşıyorsunuz. Bu tematik değişim çok iyi yansıtılmış.

Oyunda rahatsız edici şeyler yok mu derseniz "Manyak mısınız? Tabii ki var!" derim. Mesela ben ateş ettiğimde o ateşin platformların içinden geçmesi olayına acayip kılım. Dükkândan bir şeyler satın alırken (örneğin ekstra can), bunu tek tek yapmamızın gerekmesi de rahatsız edici. 8 can için 8 kere "Are you sure?" sorusu duymaya ne gerek varsa artık. Art arda "ta daaa, all ready" sözünü duymak da biraz sinir ediyor. Bir de nerede o eski ara sahneler demek istiyorum. *Mega Man 11*'in ara sahneleri çoğunlukla sabit bir görsel, seslendirme ve altyazı şeklinde tasarlanmış. Bu benim için ciddi bir hayal kırıklığı oldu, halbuki çok daha iyi bir iş çıkarabilirdi Capcom.

Bunun dışında bazı platform kısımlarının acımasız olduğunu söylemeliyim. Bu iyi anlamda acımasızlık değil, oyuna zorluk hissi katmak için değil de "ölsün gitsin, can kaybetsin" diye konulmuş gibi hissettiren yerler var. Tamam oyunda zorluğa itirazımız yok. Ama 9 canımdan 4'ünü almayı kafaya koymuş bir kısımla karşılaşınca da "Neden?" diye sormak hakkım valla.

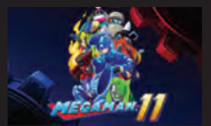
Daha önce de değindiğim gibi *Mega Man 11* kısa bir oyun. Challenge işlerine de girerim demiyorsanız ben buna mı 90 lira verdim diye sorabilirsiniz. Buna rağmen *Mega Man 11* bu güzel ve sevilen serinin tekrar canlanması adına çok iyi bir oyun olmuş ve devamının geleceğini bilmek de ayrıca sevindirici.



+
- Double Gear sistemi çok iyi bir yenilik
- Grafikler ve bölüm temaları bir harika
- Kullanabildiğimiz geliştirmeler çok çeşitli
- Serinin ruhunu çok iyi yansıtıyor

−
- Oyun süresi, fiyatına göre çok kısa kalmış
- Bazı kısımların zorluk dengesi iyi değil
- Otomatik kayıt yok, kaydetmeyi unutursanız tüm ilerlemeniz gidiyor

7



Son Karar

Mega Man seven biriyseniz serinin kaldığı yerden devam ettiğine çok sevineceksiniz. Daha önce Mega Man oynamadıysanız da 11 çok iyi bir giriş noktası.

TÜR: Platform | **YAPIM:** Capcom | **DAĞITIM:** Capcom | **DİJİTAL İNDİRME:** 89 TL (Steam, XBL), 134 TL (PSN), 30 dolar (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 7+ | **DAHASI İÇİN:** megaman.wikia.com

NBA LIVE 19

Play off'a kalmak bize yetmez

NOYAN AKATLI

Sanal mağazalara yeni gelen oyunların uçmuş, aşırı pahalı fiyatlarıyla girecektim *NBA Live 19* sahasına ama daha keyifli, basketbolla ilgili bir benzetmeye yönelmeyi tercih ediyorum: 1980'lerin sonunda, NBA tarihinin en önemli skorerlerinden biri Doğu yakasında, Atlanta Hawks forması giymekteydi: Dominique "The Unique" Wilkins. Kendisine özgü "değirmen" (windmill) smaçları, hem güçlü hem de atletik oyunuyla rakip savunmalara sürekli ve büyük tehdit oluştururdu. Ne var ki aynı dönemde, yalnızca basketbol değil, spor tarihinin en kayda değer kişiliklerinden biri Dominique Wilkins'le aynı parkelerde ter döküyor ve şampiyonluk yüzüğü koleksiyonu yapıyordu: Artık markalaşmış bir isim olan Michael Jordan.



Oyuncuların birbirine yapışması bug'ı bir tek bu sahnede oldu.



Kızlar smaç yarışması

Bu yıl takım kimyasını, oynanış ve animasyonları epeyce toparlayıp, bug'larını da büyük ölçüde temizlemiş olan *NBA Live*'ın durumu da Hawks'ın eski(meyen) yıldızına benziyor kısmen (*NBA Live*, Wilkins kadar "spektaküler" değil tabii). Çıtayı her yıl biraz daha yükselten, oynanışıyla "ben basketbol simülasyonuyum" diyen *NBA 2K* serisi var rakip tarafta. Basketbol meraklısı oyuncular olarak ister istemez ikisini karşılaştırıyoruz ve son birkaç yıldır fark azalmış olsa da bu senenin galibi de *NBA 2K19* arkadaşlar.

"It's in the game"e gelirsek: Beklediğimden iyi bir oyun çıktı *Live 19*. Bu yıl da ağırlık "The One" bölümünde. Kendi yarattığımız basketbolcu kariyerinde başarılı bulduğum yenilikler var. Beş karakterlik yerimizden istediğimiz kadarını kızlara ayırabiliyoruz örneğin, WNBA yok ama maalesef kariyerde, sadece tekli maçlarda var. Yetenek sistemine "ikon"lar eklenmiş, üç sayı uzmanı bir kısa isek Steph Curry veya Ray Allen ikonlarından bonus puanları alıyoruz, 40. seviyeden sonra iki veya üç ikonu sırayla geliştirebiliyoruz. Farklı yetenekleri kullanmak için basit ve kullanışlı bir sistem. Brezilya ve Filipinler gibi egzotik mekânlardan kopyalanmış sokak basketbolunun gerçek sahaları güzel uyarlanmış. Zaten genel olarak işin arcade, eğlenceye dayalı oynanış kısmında ve sokak basketbolu ve NBA yıldızlarından karma turnuvalarda başarılı iş çıkartıyor *Live 19*.

Rakibine karşı sahanın birçok bölgesinde çaresiz kaldığı yerse NBA ligi - takım mücadeleleri menüsü oluyor. Ultimate Team'e bakalım, fantezi görevlerde son dakikayı iki sayı geriden kazanmak, son çeyreği oynamak gibi binden fazla (cidden, 1400 küsur) farklı senaryo var, ama bir-iki tanesini, hiçbirini de tanımadığım, ortalama 58-59'luk sporcularla denedikten sonra bana hiç cazip gelmedi açıkçası. Beyzbol oyunu *MLB The Show 18* de dâhil, spor oyunlarında son yılların modası kartlarla karma takım kurup geliştirme olayında çok geri kalmış *NBA Live*'ın bu yılki sürümü. Franchise (menajerlik) modunda "sadece önemli dakikaları oyna" seçeneği ile iki-üç sezon öncesinin sonuncusu 76'ersla birkaç saat vakit geçirdim, normal zorluk ayarlarında eğlenceli ama pek de iz bırakmayan bir deneyim oldu diyebilirim. Yeni başlayan NBA sezonundan üç-dört maçı TV'den izledikten sonra, tekli maçlarda izlediklerimi oynayınca, bilhassa LeBron James, James Harden gibi yıldız oyuncuların animasyonlarının gerçeğe yaklaşmış olduğuna tanık oldum, bu yılki sürüm için artı puan.



Franchise modu, ilk maçımız Boston deplasmanı.

Üç-dört yıl önceki *NBA Live*'a göre katbekat daha iyi, daha sağlam, ama içeriği ve basketbol ayrıntıları konusunda nispeten iddiasız, kendi halinde, arcade türünde başarılı ve kısa kısa oynadığınız takdirde keyif alabileceğiniz bir konsol basketbol oyunu *NBA Live 19*. Oyun bütçemin aylık kısmının çoğunu yatırdığım için pişman olmadım ama konsoldaki ilk indirim döneminde *NBA 2K19*'a da şans vereceğim. Play off yolunda tüm basketbolseverlere şimdiden başarılar...

+

- The One renkli ve keyifli olmuş
- Ünlü yıldızlara özgü hareketler fark ediliyor
- Sokak turnuvaları eğlenceli

−

- Oynanış ve modlardaki ayrıntı seviyesi yetersiz
- Maalesef, genel bir sorun gerçi bu, insafsızca pahalı
- Ultimate team modu güdük kalmış

7



Son Karar

Ayrıntı ve gerçeklik konularını ikinci plana atıp, kariyer modu ve sokak turnuvalarına ağırlık verirseniz, eğlenceli bir basketbol oyunu.

TÜR: Spor | **YAPIM:** EA Tiburon | **DAĞITIM:** EA Sports | **DİJİTAL İNDİRME:** 469 TL (PSN, XBL) (The One Edition) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/NBAlive

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Bir türden bir başkasına savurdu Odyssey'i tanrılar...

CAN ARABACI

Derginin bu sayfasında duraksadığınıza göre ne dediğinizi tahmin edebiliyorum. "Anlat bana ey yazar! Dokuz başlı tarikatın kafalarını kesen o cengâver misthios'un serüvenlerini anlat. Yurduna, Sparta'ya dönerken uğradığı yerleri, başına gelenleri..." diyorsunuz muhtemelen. Bir Homeros olmasam da ben de size tam olarak bunu anlatmaya niyetliyim.

Ubisoft en başından yola "tarihi oyun alanımız yapıyoruz" diyerek çıkmıştı. Tarihi kişilerle olayları çok hafif bir şekilde bilim kurguya bulayarak alternatif bir tarih çıkartma konusunda ne kadar başarılı oldukları konusunda herhangi bir şüpheniz varsa daha geçenlerde geliştirdikleri algoritma sayesinde hiyeroglif tercüme etme konusunda Google'a yardım etmeye başladıklarını hatırlatırım. Arada Kapadokya'ya gemiyle deniz yolu üzerinden gitmeye çalışmak gibi bazı hataları da olsa da en azından tarihe verdikleri önem ve yaptıkları katkılarla övgüyü hak ediyorlar. Ancak *Odyssey*'le birlikte ilk defa tarihin oyun alanından çıkıyor seri. 2400 yıl öncesine gidiyoruz ne de olsa; mitolojiyle gerçeğin karışmaya başladığı ve yazılı tarihin daha yeni yeni emeklemeye başladığı zamanlara... İki şehir devletinin, Sparta ve Atina'nın kıyasıya çekişmeye daldığı bir zamana.

Origins'le birlikte ayağını rol yapma sularına daldıran seri Ege Denizi'ni sıcak bulmuş olacak ki suya komple atlama konusunda hiç korkak davranmıyor; kozasını kırdığı gibi rol yapmayı tamamen kucaklamış bir şekilde ilk seçimimizi sunuyor önümüze: Kassandra mı yoksa Alexios mu? Çok büyük etkisi yokmuş gibi gözüken bu seçim aslında oyunu algılayış şeklimizi değiştiriyor. Alexios da Kassandra da aynı şeyleri söyleyip aynı görevleri yapıyor olsa da kişiliklerini ayıran ufak nüansları fark etmeye başlıyorsunuz zamanla. Kassandra'nın burnundaki ve çenesindeki silik çiziğin, Alexios'un gözünün altına doğru uzanan yara izinin farkına varıyorsunuz. Ve verdikleri farklı tepkilerin de... Kassandra hakarete uğradığında gözlerini kısıp tehditkâr bakışlar atarken Alexios o hakareti edenin cüretkârlığına şaşırıp gözlerini fal taşı gibi açıyor mesela. Bu başta minik gözüken detaylar üst üste bindiğinde iki kardeş için farklı karakterler oluşturuyor yolculukları boyunca. *Odyssey*'in genelini de çok güzel açıklıyor hatta bu durum. Ufak ufak anlardan oluşan, aynı gibi gözüken ama çeşitli detaylarla farklılaşan devasa bir destansı macera. Biz oynayıp karakterlerle aynı ete kemiğe büründükçe kendine daha da sıkı bir şekilde bağlıyor; o minik parçaları, detayları daha bir takdir etmeye başlıyorsunuz.

Kassandra ya da Alexios oyun boyunca yapacağınız tonla seçimden sadece ilki. Hem hikâye hem oynanış alanına iyice dağılmış durumda bu seçimler. Misal, yine daha başta "Guided" ve "Exploration" modları arasından seçim yapmanızı istiyor oyun; istediğimiz zaman ayarlar menüsünden değiştirilebilen bu seçimlerden Exploration'ı seçmenizi tavsiye ederim. Günümüz oyunlarının en büyük sorunlarından biri olan çocuk gibi elimizden tutup bizi oyun parkındaki görev alanına götürme hissinden kurtulmayı sağlıyor bu seçenek. Görev mekanına dair ipuçlarını "Kral Lelex Vadisi'nde, Pers kadırgasının yakınlarında" şeklinde verip nerede olduğunu keşfetmeyi bize (ve kartalımız Ikaros'a) bırakıyor.

EVE DÖNÜŞ DESTANI

Antik Yunan dönemine uzanan hikâyelerin çoğunda olduğu gibi *Odyssey* de büyük bir trajediyle açılıyor. Delfi'nin meşhur kâhini küçük olan kardeşin tanrılara adak olması gerektiğini buyurunca küçük kardeş, babamız Nikolaos tarafından dağdan aşağı atılıyor; bu olaya engel olmak isteyen bizim seçtiğimiz büyük kardeşse onu kurtarmaya çalışırken rahiplerden birini öldürerek kendini de dağdan aşağı atılmaya mahkûm ediyor. Zeus'un iradesi mi dersiniz, Mireler'in ördüğü kader ağları mı bilemem; ama Alexios ya da Kassandra, artık hangisini seçtiyseniz, bu düşüşten sağ çıkmayı başarıyor. Sırtında Sparta'nın meşhur kralı ve kahramanı dedesi Leonidas'ın kırık mızrağıyla birlikte Kefalonya Adası'na varıyor ve orada kesesi fakir,

ANIMUS SORUNSALI

Öncelikle eğer seriden uzun süre ayrı kaldıysanız ya da ortasından bir yerden dâhil olduysanız diye ufak bir tanım yapayım: Animus nedir? En temeline indiğimizde Animus kullanıcının genetik hafızasını okuyabilen bir makine aslında. Okuduğu anıları üç boyutlu ve gerçekçi bir sanal gerçeklik ortamına yansıtabiliyor. Böylesine ileri seviye bir teknolojinin temeli İlk Medeniyet'ten geriye kalan bilgilere ve teknolojilere dayanıyor tabii.

Abstergo bu makineyi belli bir soydan gelen kişilerin genetik hafızasını araştırarak İlk Medeniyet'e ait bazı artefaktların izini sürmekte kullanıyordu. 1943'te hayata geçen oldukça ilkel ilk Animus denemeleri zaman içerisinde yeni denekler ve teknolojilerle gelişmeye devam etti. Desmond Miles'ın 17. denek olarak bağlandığı ve bizim gördüğümüz ilk Animus "1.28" kodlu sürümdü. O günden bugüneyse özellikle de Desmond'dan




one ps4 win



gönlü zengin Markos adında bir adamın yanında kendine yeni bir hayat kuruyor. Markos'un gayet şaibeli zenginlik hayallerini kovalamak yerine kendi namını salıp bilindik bir *misthios* yani paralı asker haline gelen Kassandra/Alexios, adada çetelerin elinden kurtardığı Barnabas'ın gemisiyle birlikte Ege'ye ve kaderine doğru yelken açıyor.

Hikâyenin giriş noktası bu; ancak ilerlediği yol kesişen patikalarla, ayrılan ve tekrar bir araya gelen dallarla bezeli. Bu dallı budaklı yolculuğa bir *Assassin's Creed* klasiği olarak dönemin meşhur bazı isimleri de dâhil olmuş. Herodot, Alkibiades, Perikles, Kleon gibi muhtemelen tarih meraklılarının gözüne çarpacak karakterler dışında özellikle dikkat çeken ve hemen tanıyacağınız, bol bol muhabbet etme fırsatı bulacağınız iki kişi var: Hipokrat ve Sokrates. Hipokrat hastalarının kaderi için tanrıların takdirini beklemek yerine yeni tedavi teknikleri araştırıp deneyen bir şifacı; bu yüzden de arası ruhban sınıfıyla oldukça limoni. Size verdiği görevler ve yaptığınız muhabbetlerle yavaş yavaş Hipokrat Yemini'ne giden parçaların yerine oturduğunu görmek hoş olmuş. Sokrates'se kesinlikle oyunun parlayan yıldızlarından biri. Her hareketinizi ahlaki mikroskobun altına yatırıp incelediği yetmezmiş gibi sıklıkla sizi neyin doğru ve neyin yanlış olduğunu tartıştığınız münazaraların içine çekiyor. Diyalogların da zorlama değil, tam aksine kaliteli ve iyi yazılmış olması Sokrates'le girdiğiniz bu sohbetleri oldukça keyifli kılıyor.

DOKUZ BAŞLI YILAN

Assassin teşkilatının kurulmasına daha 400 küsur sene olduğundan bildiğimiz anlamda *Assassin's Creed* konseptinden biraz kopmuş *Odyssey* -ki bu yönü oyun çıkmadan önce de birçok endişeli sesin yükselmesine sebep olmuştu. Assassin'lik henüz köklerini bulmamış olsa bile *Odyssey* konsepti tamamen kenara atmış da değil. Gizli bıçak kullanmıyor olabilirsiniz ama o bıçağın işlevini (ve daha fazlasını) Leonidas'ın kırık mızrağı dolduruyor. Hatta son zamanlarında oyunun "gizlilik" yanının biraz sallandığı düşünülürse özellikle de yüksek zorlukta oynuyorsanız sizi daha çok gizliliğe, planlı hareket etmeye itiyor. Bir nevi daha "assassin" gibi hissediyorsunuz kendinizi bu sayede. Ha, isterseniz açıktan göğüs göğüse çarpışmayı da tercih edebilirsiniz tabii. Misthios oldukça agresif ve başarılı bir dövüşçü. *Origins*'de alıştığımız kalkanın gidişi bir yerde iyi olmuş; onun yerine kaçınma ve düşman saldırılarına doğru zamanda karşılama yapmak öne çıkmış. Bu iki harekette uzmanlaştınız mı en yüksek zorlukta bile çoğu düşmanı rahatlıkla alaşağı edebilirsiniz.

Tabii açıktan açığa katliam yapmanın da bir bedeli var. Kendimiz de bir paralı asker olduğumuzdan başka paralı askerlerle rekabet içerisindeyiz. Eğer halkın gözü önünde bir şeyler çalıp çırpar, birilerini öldürürsek başımıza ödül konmaya başlıyor ve ödül arttıkça da diğer paralı askerlerin hedefi olmaya başlıyoruz. *Origins*'deki Phylakes sistemiyle *Shadow of Mordor*'un Nemesis'inin bir birleşimi olan bu sistem gerçekten de işe farklı bir tat katmış. 39 basamaktan oluşan paralı askerlik merdiveninde bir yandan bütün rakiplerimizin kısa bir biyografisini okuyabiliyor, zayıflıklarını ve güçlü noktalarını görebiliyoruz. Basamakları tırmandıkça da namımız Ege'nin dört bir yanına yayılıyor ve mesela demircilerden indirim, ödül sponsorlarının gözünü korkutma gibi bonuslar kazanıyoruz. Diğer paralı askerlerin bizim peşimize düşmesi gibi biz de onların peşine düşebiliyoruz bir yandan; özellikle görev panolarındaki görevlerden "bounty" içerenleri almakta fayda var. Siz işinize bakarken illa ki yakınlardaki paralı askerler peşinize takılıp sizi bulmaya çalışacaklar nasıl olsa; arada fazladan tecrübe



toplanan veriler ve DNA örnekleri sayesinde Animus projesinde büyük bazı eşikler geçildi. Animus 2.0 ve 3.0 gibi Assassin örgütü tarafından modifiye edilip geliştirilen sürümler bir yana, Abstergo'nun bir oyun konsolu seviyesine sıkıştırdığı Omega versiyonunda kullanıcılar Abstergo veritabanına yüklenmiş olan DNA'ları kullanarak başkalarının atalarının anılarını oynayabilecek duruma geldiler. Brahman sürümü işin içine VR'ı soktu ve cihazı iyice mobil hale getirdi; arada Layla'nın da katkıda bulunmuş olduğu daha fiziksel, hareketli Animus 4.3 gibi yan projeler gelişti...

Odyssey'de gördüğümüz Animus HR-8.5 ise Sophia Rikkin'in geliştirdiği HR-8 modeli üzerine Victoria Bibeau'nun yaptığı modifiyeleri kullanan bir sürüm. Bu noktada artık Animus sadece kişinin kendisine ait olmayan soyağaçlarının anılarını görmesini sağlamaktan da öte elindeki verileri kullanarak esnek bir şekilde analiz edebiliyor. Eski Animus'ta Desmond'ın yaşadığı anıları bir kitabı okumaya benzetecek olursak Layla'nın şu an yaptığı şeyi Leonidas'ın mızrağı ve Herodotus'un kitabındaki 2400 küsur yıllık DNA örneklerini kullanarak "Misthios" olarak bilinen kişinin genetik hafızasının belli ve önemli kısımlarını okuyup, aralarda anılardaki boşluklarıysa kendi kafasına göre simüle etmesi olarak özetleyebiliriz yani. Bu yüzden Animus bu anıları okurken %100 doğru bir canlandırmasını yapamıyor ve belli noktalarda kullanıcısının daha esnek bir şekilde olayları etkilemesine imkân veriyor. Yine de merak edeniniz varsa oyunla aynı tarihlerde çıkan resmi kitaba göre kayıtlara geçmiş asıl Misthios, Kassandra kabul ediliyor.

Karşınızdaki paralı askerlerin zayıflıklarını ve güçlü noktalarını iyi çalışın, yoksa çok üzebiliyorlar.





Atina ile Sparta arasındaki fraksiyon savaşlarında işgal eden tarafın savaşları her zaman için daha zor; ancak ödülü de haliyle daha bol oluyor.



kazanmış olursunuz hiç olmazsa. Bazen çok zamansız şekilde sizi basan, inatla gemiyle peşinizden yelken açan ve hatta kimi zaman boss savaşlarına bile teşrif eden bu paralı askerleri yakanızdan düşürmenin iki yolu var: Ya oturup paşa paşa kafanıza konmuş ödülü kendi cebinizden ödeyeceksiniz ya da o ödülü koyan sponsoru bulup bir güzel icabına bakacaksınız.

Görevler demişken... Oyun içinde gerçekten anlamlı olan ve hikâyeye katkıda bulunan görevler altın ünlemle ifade edilenler aslında. Tutup da kum saatiyle ifade edilen, görev panolarından alabildiğiniz görevlere çok da saplanıp kalmayın. Zira onlar tamamen sizin tecrübe ve drachmae kazanmanızı sağlamak için konulmuş, oyun tarafından anlık oluşturulan görevler. Birçoğunun diyaloglarının bile gayet standart ve aynı olduğunu bir süre sonra fark edeceksiniz zaten. Aynı amaca sahip olanları toplayıp bir arada yaparak şahane tecrübe toplanabiliyor ama, bir yandan onu da ekleyeyim.

Asıl görevlere gelecek olursak da Ubisoft hem anlamlı ara görevler yaratma konusunda kendini geliştirmiş hem de Assassin tarikatı henüz portakalda vitamin olmasına rağmen serinin en "assassin gibi" hissettiren sistemlerinden birini kurmuş. Ana görevler üç ayrı kola ayrılıyor ve oyunu tamamen bitirmek, bütün hikâyeye hâkim olmak için bu üç kısmı da bitirmek gerekiyor. İlk ve çoğunluğun "ana" sayacağı yol *Odyssey* olarak geçiyor ve Kassandra/Alexios'un eve dönüşünü konu alıyor. Bir diğer yolun ismini burada vermeyeceğim, zira spoiler'a giriyor ama İlk Medeniyet ve mitolojik bazı yaratıklarla ilgili olduğunu söylemem kâfi olacaktır. Diğer yolsa serinin genelinde Templar, *Origins*'de Order of the Ancients, buradaysa Cults of Kozmos adıyla bilinen tarikata adanmış. Bir noktada yolumuz bu tarikatla kesiştiğinde bütün Atina'yı, hatta Yunanistan'ı pençesine almış tarikata dair ipuçları elde etmeye başlıyoruz. Tabii gizli bir tarikat oldukları ve üyeleri de maske taktığı için hepsini bir anda fişlemek kolay değil. O yüzden topladığımız ipuçlarıyla onları teker teker ortaya çıkartmak ve avlamak görevlerimizden biri haline geliyor. İşin keyifli yanıysa bu tarikatın gerçekten de her yere



Bir bölge yeterince zayıfladığında istila eden ya da savunan tarafa katılarak meydan savaşına girişebiliyorsunuz.





Bu maskeli arkadaşları gördünüz mü kıllanın. Bir yerde bir sıkıntı varsa Cult of Kozmos da uzakta olamaz.





elini atmış olması ve çok alakasız gibi gözüken yan görevlerin ucunun bile Kozmos'a dokunabilmesi. Bu da sizi Kozmos'a dair ipuçlarını toplamaya, daha çok yan görev yapmaya itiyor. Ve bu ipuçları gerçekten her yerden çıkabiliyor: Bazen demircinin birinden satın aldığımız bir sancağın arkasındaki nottan, bazen ıssız bir limandaki kayalıklara çakılmış cesetten ipucu bulabildiğimiz gibi Sparta ile Atina arasındaki savaşı alevlendirip meydan savaşı sırasında bizi arayıp bulmalarını da sağlayabiliyoruz. Bu noktada Ubisoft'un verdiği en doğru kararlardan biri de bu tarikatçıları görev kalkanının arkasına saklamamış olması; hareketlerinden şüphelendiğimiz sıradan bir NPC'yi takip edip öldürdüğümüzde bir anda Kozmos tarikatının en önemli isimlerinden birini indirmiş olabiliyoruz. Ama tabii koca şehri tek tek tarayıp binlerce kişi arasından gerçek tarikatçıyı bulmak imkansıza yakın bu şekilde. 35 tarikatçıyı ve onların liderlerini öldürdüğümüzdeyse tarikatın ardındaki asıl ismin maskesini düşürecek kanıtları toplamış oluyoruz. Sistemi bu şekilde kurmak o maske düşürme anının etkisini gerçekten de arttırıyor.

Her ne kadar benim için hikâye nedenleri yeterli olsa da tarikatçıların peşine düşmek için bir sebebiniz daha var: Efsanevi setler. *Odyssey* iyiden iyiye bir RYO artık demiştim. Giyebileceğimiz farklı farklı zırhlar da RYO'ların vazgeçilmezi ne de olsa. Cult of Kozmos'un dokuz başından her biri farklı bir efsanevi sete sahip. Tarikat üyelerini indirdikçe setin parçalarını topluyor ve seti tamamladığımızdaysa savaşta stilimizi değiştirecek ya da rafine edecek güzel bazı bonuslar kazanıyoruz. Akıl ettikleri için yapımcıları takdir ettiğim bir diğer özellik: Setin son parçasını aldığımızda kaçıncı seviyeysek setin diğer parçaları da o seviyeye yükseliyor otomatik olarak. Eşya geliştirmenin oldukça pahalı olduğu düşünülürse hakikaten büyük rahatlık olmuş bunu eklemeleri. Ha, bu arada unutmadan ekleyeyim: Set bonusları demiştim ya hani, o bonusları, efsanevi silah efektlerini ve çok daha fazlasını silah ve zırhlara oyma olarak ekleme şansımız var. "Engraving" adı verilen bu sistem hem nispeten çok daha ucuz hem de gerçekten müthiş fayda sağlıyor. Minotorun baltasını aldınız ama çok yavaş diye kullanmıyorsunuz diyelim. Öte yandan Overpower saldırınız için gereken enerji miktarını azaltıyor olması çok hoşunuza gitti. Basın kullandığınız kılıcın üzerine engraving'i, o baltaya ihtiyacınız kalmasın bir daha. Bunu set bonuslarıyla falan da karıştırınca gerçekten basit ama derin bir kişiselleştirme sistemi ortaya çıkıyor.

UPRISING'DE NELER OLDU?

Ubisoft'un seriyle ilgili verdiği en kötü kararlardan biri Assassin's Creed III'ün sonunda büyük bir soru işareti olarak kalan Juno hikâyesini çizgi romanlarla sonlandırmak oldu herhalde. Çizgi romanlara karşı olduğumdan değil; oyunda modern zamanlardaki hikâyenin hasretini çeken koca bir kitle olmasına rağmen Ubisoft bu kısımları geçiştirip çoğu kimsenin varlığından bile haberdar olmadığı bir şekilde sonlandırdığı için bunu diyorum. Assassins ve Templars hikâyelerini bittikten sonra okumaya başlamış olsam da Uprising'i yayınlandıkça düzenli takip etmiş biri olarak size Juno'nun ve onun hikâyesiyle sarmalanmış Charlotte de la Cruz'un hikâyesini anlatacağım bu kutuda. Çizgi romanları okumaya niyetliyseniz çok ağır spoiler içerdiğini söylememe gerek yok herhalde.

2015 yılında Assassin tarikatına katılan Charlotte de la Cruz, atalarından Thomas Stoddard'ın anılarını araştırırken beklenmedik bir şekilde Isu bilim adamı Consus'la iletişime geçti. Üstü kapalı bir şekilde onu Erudito adındaki hacker grubunu aramaya yönlendiren Consus, böylece Charlotte ve ekibinin Phoenix Projesi'nin varlığını da öğrenmesini sağladı. Bu projenin amacı benliğini bir yapay zekâ olarak "gri"ye, yani dijital ortama aktarmayı başarmış olan Juno'ya uygun, Isu DNA'sı içeren bir beden yaratarak onu diriltmekti. Bunu yapmak için de aslen bir İlk Medeniyet artefaktı olan ve iyileştirme, hatta DNA'yı tekrar yazma gücüne sahip olan "kefen"e ihtiyaçları vardı. Consus tarafından bırakılmış başka ipuçlarını ararken Abstergo'yla karşı karşıya gelen Charlotte ve ekibi, zorlu bir çatışmanın ardından bazı kayıplar verdikten sonra tekrar gizlenmeye döndü.

İki yıl sonrasında, 2017'de Templar organizasyonu Londra'da gizli kefeni ele geçirmeyi başarmış ve Juno'ya uygun bir beden yaratma hazırlıklarını neredeyse bitirmiş durumdaydı. Consus'un kendisine bıraktığı şifreli mesajlardan bulmaları gereken parçanın Kuh-i Nur adındaki elmas olduğunu çözen Charlotte ve ekibi, böylece bir kez daha geçmişin anıları arasında bu artefaktın izini sürmeye başladılar. Bu sırada kendi içlerinden sandıkları kişilerin ihanetine uğrayıp büyük bir düşman olarak bildikleri Templar Otso Berg'le ittifak yapmak zorunda kaldılar. Ama sonuç olarak Otso Berg'in de yardımıyla Kuh-i Nur'un izini 1930'lu yıllardaki İspanyol İç Savaşı'na sürmeyi başardılar. Juno'nun fanatikleri olan İlk İradenin Enstrümanları'yla Kuh-i Nur için çatıştılar ve canlarını zor kurtarırken elması kaybettiler. Tek çarelerinin Juno'nun bedenini yok etmek olduğuna karar verip Phoenix Projesi'nin yürütüldüğü laboratuvara sızdılar. Burada Desmond'ın Abstergo tarafından alıkonulmuş "sage" oğlu Elijah'la karşılaştılar. Elijah henüz 13 yaşında olmasına rağmen sage olması nedeniyle Juno'nun kocası Aita'nın anılarına ve bilgeliğine sahipti. Elması ele geçirip Charlotte'a verdi ve Juno'ya ihanet ederek öldürülmesinde rol oynadı. Ne yazık ki Charlotte da bu sırada olay yerindeki patlamada can verdi. Kuh-i Nur ise Elijah'la birlikte bir kez daha ortadan kayboldu...

Muhtemelen kafanız çok karıştı, biliyorum. Zira yer sınırı yüzünden çok "özet" bir şekilde geçmeye çalıştım olayları. Ama en azından Layla'nın bilgisayarındaki e-postalar ve Charlotte için düzenlendiği söylenen tören bir parça daha anlamlı geliyordu artık diye umuyorum.





Layla son gördüğümüzden beri Assassin'lerle muhabbeti ilerletmiş, Abstergo'yla çatışmalara bile girer olmuş. Keşke modern zamanlara biraz daha eğilse Ubisoft...



Karşınızdakiyle diyaloğa girerken söyledikleri bazen yazılı sınavda karşınıza çıkabiliyor; o yüzden konuşmaları atlamadan, dikkatle okuyun.

SEZONLUK ODYSSEY

Origins'in Season Pass eklentilerini iyi yöneten Ubisoft, Odyssey'de kendinden daha bile emin gözüküyor. Season Pass'teki iki yeni büyük hikâyenin ilki olan Legacy of the First Blade'de tarihte ilk gizli bıçak kullanılan suikastı işlemiş olan Darius'la tanışacağız; ikinci hikâye olan The Fate of Atlantis'se bolca Yunan mitolojisiyle harmanlanmış İlk Medeniyet içeriği vadediyor. İki hikâye de üçer parçalık bölümler halinde, bölümler arası altışar hafta arayla çıkacak.

Bunlara ek olarak önümüzdeki Mart ayında çıkması planlanan Assassin's Creed III ve Liberation'ın Remastered versiyonları otomatik olarak hesabınıza eklenecekler. Ubisoft oyunculara daha bayağı bir süre Ege sahillerinde tutacak gibi yani.

Meğerse elmanın doktorları uzak tuttuğu tezini de ortaya atan Hipokrat'mış!





YELKENLER FORA!

Yazının önceki kısımlarında Barnabas'ın gemisinden şöyle bir bahsetmiştim ya hani. İsmi **Adrestia**. Barnabas'ı kurtardığımızda gönül borcundan dolayı gemiyi de komple bize tahsis ediyor. Ondan sonra artık Mikonos'tan demir alıp Midilli'ye mi gidersiniz, Çuha'ya mı yelken açarsınız yoksa Nakşa'ya mı, orası size kalmış. Hepsi birbirinden güzel gözüken, bembeyaz sahillerini köpüren dalgaların dövdüğü bu adalar çeşit çeşit gizemlerle kaplı. Kimisi İlk Medeniyet'in sırlarını saklarken kimisi Atina-Sparta savaşında önemli birer piyon olarak rol alıyor. Kimisindeyse sadece korsanlar oluyor. Deniz savaşlarına bir *Black Flag* seviyesinde girmemiş olsak da arada bu korsanlarla yolumuz denizde de kesişiyor. Özellikle Nightmare zorluğunda birden fazla gemiyle çatışmak tam bir çile olduğu için ben genellikle kaçındım; ama siz Adrestia'nıza güveniyorsanız, onu yeterince geliştirdiyseniz (veya daha düşük zorlukta oynuyorsanız) çok da dert olmuyorlar. Her hâlükârda istediğimizde kaçınabildiğimizi bilmek bile güzel. Hatta genel olarak oyunun sizi aslında istemediğiniz ya da hoşunuza gitmeyen türden görevlere ve etkinliklere zorlamıyor olması, keyif alarak yapabileceğiniz başka türden fazlasıyla imkân sunmasıyla çeşitlilik vermesi gerçekten takdire şayan ve bundan sonraki açık dünya oyunlarında da görmek istediğim bir özellik.

Assassin's Creed: Odyssey dolu dolu bir macera, bambaşka bir serüven. *Origins*'le küllerinden doğan serinin kendini tekrara gireceğinden biraz korkmuştum başta ama *Odyssey* temel sistemleri neredeyse aynı olsa bile önceki oyunun üzerine koymayı ve onu rafine etmeyi başararak yükselmiş. Şimdi tek dikkat etmesi gereken şey daha çok yükselirken güneşe çok yaklaşmamak. Zira Ikarus'un hikâyesini hepimiz gayet iyi biliyoruz, değil mi?

+

- Detaylı ve zengin açık dünya, bakmaya doyulamayacak bir Antik Yunan
- Origins'ten sonra geliştirilmiş dövüş sistemi ve bilhassa mitolojik boss savaşları
- Cultist sistemi ve Cult of Kozmos
- Akılda kalıcı, ana görevlere başarılı bir şekilde bağlanan yan görevler
- İlginç seçimler ve sonuçlar sunuyor
- Başarılı RYO sistemleri (Engraving, Legendary Sets vb.)

−

- Deniz savaşları Black Flag'dekilerin üzerine bir şey katamamış ve sıkabiliyor
- Modern Zamanlar konusunda son 10 dakikaya kadar yeterince özen gösterilmemiş
- Sparta ve Atina arasındaki fraksiyon savaşının mekanikleri biraz çiğ kalmış.

9



Son Karar

Serinin çıkmış en iyi oyunlarından birisi olmanın yanında bundan sonra açık dünya RYO yaparken diğer oyunların da örnek alabileceği kadar rafine ve kaliteli olmuş Odyssey.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Ubisoft Quebec | **DAĞITIM:** Ubisoft / Aral | **KUTULU FİYATI:** 550 TL (PS4, X-One) | **DİJİTAL İNDİRME:** 309 TL (Uplay, Steam), 469 TL (PSN), 500 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** assassinscreed.wikia.com

FOOTBALL MANAGER 2019

Ayrıntılı ve güzel bir menajerlik oyununa kim hayır diyebilir?

ARES AYBAR

Yazın sona ermesiyle birlikte Avrupa'nın heyecan dolu futbol ligleri tek tek başladı. Tuttuğumuz takım olmasa belki de izlemeye değer görmeyeceğimiz, sürekli kural ve bütçe skandallarıyla boğuşan ülkemizde de haftaları geride bırakıyoruz. Futbolu sadece izlemeyi sevmeyen, matematik ve psikolojisiyle de ilgilenen bizim gibi menajerlik oyunu meraklılarını da yılın bu zamanı bir heyecan sarar. Aslında hiçbir değişiklik olmasa bile bir şekilde oynayacağızdır o oyunu.

Geçtiğimiz yılki sürümü pek beğenmemiş biri olarak *FM 19*'a temkinli yaklaştım. Sosyal medyada yapılan paylaşımlar nedeniyle değişikliklerin yerinde olduğu konusunda az buçuk bilgim olsa da oyuna başladığımda genel olarak çok beğendiğimi söyleyebilirim. Gelin birlikte bakalım kıymetlimize.

Oyun Kurucu: Arayüz

Arayüzde yapılan çeşitli değişikliklerle eski oyunculara yeni bir oyun hissiyatı yaşatmaya çalışırken kullanım kolaylığı sağlayan iyileştirmeler oldukça mantıklı. Birkaç yıl önce tam anlamıyla değiştirilen arayüze yapılan eklemelerle insanda daha teknolojik bir şey yaptığı hissini uyanıyor. Doğru sekmeler ve verimli sayfa düzenlemesiyle daha çok bilgiye ulaşabildiğimiz arayüz sayesinde yapımcıların da iddia ettiği gibi hem deneyimli hem de yeni menajerlerin oyun hâkimiyeti artacaktır.

Oyun sırasında karşımıza çıkan grafikler, kutucuklar, bilgilendirme ekranları gibi küçük ama önemli unsurları da başarılı buldum. Örneğin bir futbolcunun profiline girdiğimizde koca koca alanlara yayılmış birkaç bilgilendirme sekmesi yerine daha kompakt bir tasarımla dar alanda kısa paslaşma şovu yapılmış. Bir futbolcuyla ilgili bilmek isteyeceğiniz bütün bilgilerin tek bir sayfada olması hayatınızı kolaylaştırıyor. Arayüz ve genel tasarım için kullanılan renk paletiniyse pek sevdiğimi söyleyemem. Garip bir mor tonu üzerinde yoğunlaşılmış. Tabii eski oyunlarda olduğu gibi farklı veya eski temaları kullanma şansımız var.

Başka bir görsel nokta olan üç boyutlu maç grafikleri de yine makyajlanmış ancak mükemmel diyemem. Deneme amaçlı birkaç maç o şekilde oynadıktan sonra eski alışkanlığım iki boyuta dönünce içim rahatladı, eski bir arkadaşımı görmüş kadar sevindim. Abidik koşan oyuncular yerine tepeden kuş bakışı gördüğüm saha daha anlamlı geliyor. Maç mekaniklerindeyse çok fazla gariplik görmedim diyebilirim. Bazı uzun topların Tsubasa tarafından gönderilmiş gibi ekstra muz falsoyla gitmesi başta olmak üzere ufak tefek saçmalıklar her zaman olduğu gibi en kötü ihtimalle devre arasının kapanmasından sonra çıkan son yamayla halledilecektir.

İki Yönlü Orta Saha: Taktik

Sürekli geliştirilmeye devam eden, ancak bir türlü istediğim seviyede göremediğim taktik konusunda radikal değişiklikler mevcut. Eskiside bir sayfada bütün taktiği kısaca oluşturabiliyorken, bu oyunda topa sahipken, savunma yaparken ve geçiş oyunu sırasında olmak üzere üç farklı kategoride gerekli ayarlamaları yapmamız gerekiyor. İnce ayarlarda önemli bir değişiklik yok fakat artık topu kaybettiğinde hemen pres yap ya da savunmadayken ayakta kal gibi taktikleri ilgili sekmede belirliyoruz. Bu üç kategorinin de önceden ayarlanmış olan tiki-taka, direkt kontra atak veya otobüsü çekme gibi hazır taktik stilleri de var. Takımınıza ve aklınızdakine uygun taktiksel yapıyı oluşturmayı planlıyorsanız bile



Arka Planda Çalsın

Değişken tempolu listeniz en ideali gibi görünse de soğuk kış gecelerinde klasik rock veya üçüncü yeniler ruhunuzu dinlendirecektir. Oyun müziklerinden oluşan listeleri dinleyerek kendinizi farklı bir moda da sokabilirsiniz. Youtube üzerinden kanalımızı ve kaliteli spor içeriklerinin olduğu Socrates Dergi kanalını da öneririm.



Son top, son şans. "Karius arkadaşlarına şöyle bir baktı!"





Antrenmanları ince ince ayarlamayı sevenlerdenseniz FM 2019'u sizin için yapmışlar.

hazır stilleri inceleyerek neyi nasıl belirlemeniz gerektiği konusunda fikir sahibi olabilirsiniz. Örneğin yaşlı Beşiktaş kadrosu için çok hızlı hücuma kalkmayan ama bir yandan gereksiz yatay paslarla zaman öldürmeyen dengeli bir Mourinho ve Simeone aromalı Guardiola taktiği için çok uğraştım.

Güncellenen futbolcu pozisyonları ve duran top talimatları da benden artı puan almayı başarıyor. Maç sırasında takım taktiğine müdahale etmek çok kolaylaşmış. Futbolcuların verdiğimiz direktiflerden nasıl etkilendiklerini görmek de önemli bir gelişme. Yanlışlıkla daha birinci dakikada daha azimli oynamalarını söylediğim takımın yarısının kafasının karışması, farkla önde olduğum maçta sakinleşin dediğim futbolculardan karakter olarak disiplinsiz olanların konsantrasyonlarını kaybetmesi gibi geri dönüşler sizi galibiyete yaklaştırıyor. Ancak, maç sırasında sağ bekimin taçları genelde kimsenin olmadığı noktalara atma gibi birkaç saçmalığını çözebilmiş değilim.

Standart Stoper: Antrenman

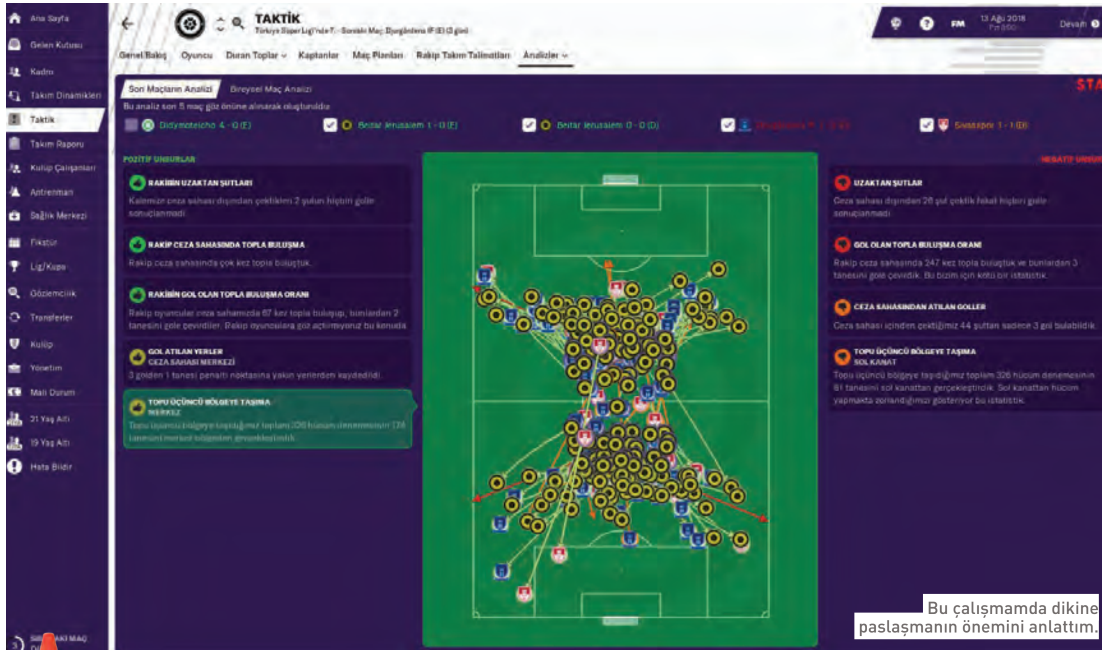
En büyük değişiklikse antrenman konusunda olmuş. Deneyimli menajerlerin hatırlayacağı üzere daha *FM* adının bile olmadığı, dönemin her bilgisayar sahibinin bir şekilde oynayıp hâlâ daha sağda solda "ben bu oyunu çok iyi bilirim" tavırlarıyla kaydet/tekrar oyna temeline dayanarak fi tarihinde kazandığı kupaları anlattığı eski oyunlarda gün içerisinde takımın hangi antrenmanları yapabildiğini seçiyorduk. 20 yıl geriye gidilerek antrenman bölümü tekrar gün içerisinde takımın ne çalışması gerektiğini belirleyeceğimiz şekilde yeniden şekillendirilmiş. Birinci, ikinci ve ekstra olmak üzere her gün üç zaman dilimine ayrılmış. Takımı da hücumcular, defansa yönelik futbolcular ve kaleciler olmak üzere üç gruba ayırıyoruz. Her antrenman çalışmasının farklı gruplar üzerinde belirli bir yüzde de etkisi var.

Genel taktik, dikine hücum, savunma yerleşimi ve duran top savunması gibi temel konuların yanında rejenerasyon, çabukluk, direnç gibi fiziksel antrenmanlar arasından programımızı oluşturabiliyoruz. Herhangi bir nedenden maç günü değiştirildiğinde o haftanın programını yeniden gözden geçirmek gibi tekrarlarla uğraşmamak için yardımcımıza bırakma seçeneğimiz olsa da programı kendim ayarlayacağım için oturup forumları karıştırdım. Temel spor ve futbol bilgisiyle az biraz dikkatli olunca sizi sıkıntıya sokmayacak bir antrenman programı ayarlayabilirsiniz. Bütün bunları düşünerek antrenmanların yeni oyunda çokça zaman ayıracağınız bir bölüm olduğunu söyleyebilirim.

Yaratıcı Forvet: Sonuç

VAR sistemi, Bundesliga lisansı, mentor sistemi ve diğer bütün özellikleriyle birlikte FM 19 da saatlerimizi bilgisayar başında geçirmemize neden olacakmış gibi görünüyor. Üstelik Beşiktaş, Fenerbahçe ve Galatasaray gibi nispeten büyük takımların da kendi problemleriyle boğuştuğu bir yılda desteklediği takımlarını yönetmeyi düşünenleri eğlenceli bir meydan okuma bekliyor.





Bu çalışmamda dikine paslaşmanın önemini anlattım.

ANTRENMAN NOTLARI

- Sezon öncesi ve ortasında fiziksel antrenmanlara önem verin. Daha çok teknik antrenman çalışmak isteyen tembel futbolcular olacaktır, ancak sezon sırasında da kondisyon sorunu yaşamamak için bu çalışmalar gerekli.
- Maç öncesinde rakip takım analizini, sonrasındaysa rejenerasyon çalışmasını yapmayı unutmayın.
- Gün içerisinde genelde iki antrenman yapın. Ekstra antrenmanı sezon başlarında sosyal etkinlik ve çeşitli duran top çalışmalarıyla doldurabilirsiniz.
- Futbolcuların fiziksel özelliklerini ve yaş durumunu göz önünde bulundurun.
- Rakip takıma göre o hafta defansif ya da ofansif konulara ağırlık vermeye çalışın.

+

- O bir Football Manager!
- Başarılı taktik ekranı
- Ayrıntılı antrenman bölümü
- Yine Türkçe desteği var tabii

−

- Maç motorunun cilalanması gerekiyor
- Futbolcu etkileşimleri hâlâ aynı noktada

9



Son Karar

Bir maç daha yapayım kapatacağım (inandıramadı...).

TÜR: Spor | **YAPIM:** Sports Interactive | **DAĞITIM:** Sega / Aral | **KUTULU FİYATI:** 161 TL | **DİJİTAL İNDİRME:** 179 TL (Steam, Playstore)
YAŞ SINIRI: 3+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz133-fm19

Kara bahtlı Sean ve kem talihli Daniel.





LIFE IS STRANGE 2 EPISODE 1: ROADS

Bazı şeyler tadında mı kalmalı ne?

M. İHSAN TATARİ

Life is Strange'in beni en çok yanı zamanda ileri-geri gidebilme ve olayları değiştirebilme mekâniğiydi. Arka planda sinsice ilerleyen gizemli dedektiflik hikâyesi ve tam bir geek olan Max'in eğlenceli diyalogları da (Max the Ninja strikes again!) cabasıydı.

Gelgelelim *LiS 2* duyurulduğunda aldı beni bir düşünce. Oyun aynı başarıyı gösterebilecek miydi? Bu sefer yeni bir karakter çıkacaktı karşımıza. Onu da sevecek miydik? Dontnod'un buna cevabı *Captain Spirit* adlı ücretsiz ara bölüm oldu. Görünüşe göre yeni özelliğimiz "süper güçler" olacaktı. Peki bu *LiS 2*'yi ilki kadar iyi bir oyun kılmaya yetiyor mu? Ne yazık ki, şimdilik hayır...

Gerçek hayat ne tuhaftır ne de eğlenceli...

LiS 2, Seattle'da yaşayan, Meksika asıllı iki erkek kardeşin trajik bir olay sonucu evlerinden kaçmasını ve yollara düşmesini konu alıyor. 17 yaşındaki büyük kardeş Sean neler döndüğünün son derece farkında, 9 yaşındaki Daniel'sa her şeyden habersiz. Biz Sean'ı yöneterek kardeşimize bakmaya ve hayatta kalmaya çalışıyoruz. Korumacı ve sevgi dolu bir ağabey olmak da elimizde, salatalığın teki olmak da...

Episodik oyunlarda seçimlerin bir illüzyondan ibaret olmasına alışkınız fakat hiçbiri *LiS 2*'deki kadar kötü değil. Mesela ben oyun boyunca bir kere bile hırsızlık yapmadım, marketten aldığım her şeyin parasını ödedim. Ama sonrasında market sahibi beni yine de hırsızlıkla suçlayıp ofisine kilitledi. Oyun bana, "İyi ama ben aldıklarımın parasını ödedim!" deme şansı bile vermedi. Peki neden? Çünkü politika!

Kelebek değil, Trump etkisi

Bildiğiniz gibi Amerika'da bu aralar yoğun bir göçmen sorunu var, hatta Trump ciddi ciddi Meksika sınırına bir duvar çektirmeyi düşünüyor. Zaten ana karakterlerimizin Meksikalı olmasının sebebi de bu. Ne süper güçler ne de kardeşlerin öyküsü... Oyunun asıl amacı bu yabancı düşmanlığını, bir göçmenin gözünden bize yaşatmak. Bu durum seçimlerimizi tamamen yok sayıp hikâyeyi mecburi istikamete sürükleyince ister istemez isyan ediyorsunuz. Evet, ilk oyunun da politik yanları vardı ama Max "ben bunlarla ilgilenmiyorum" deyip bir kenara çekilebiliyordu. Bundaysa öyle bir şansımız yok.

Dahası, süper güçlere sahip olan kişi biz değiliz, kardeşimiz Daniel. Ve güçlerinin ne farkında ne de üzerilerinde bir hâkimiyeti var. İleride Daniel'ın bir süper kahraman mı yoksa süper kötü mü olacağına bizim seçimlerimizin etki edeceğini görebiliyorum. Ama yetersiz kalıyor. Üstüne teknik sorunlar da eklenince... *LiS 2* (şimdilik) bende büyük hayal kırıklığı yarattı.

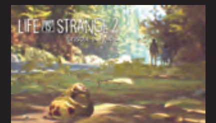


- Kardeşlerin arasındaki etkileşim güzel
- Müzikler yine ruhunuzun tellerini tıngırdatıyor

—

- Gereksiz politik
- Seçimler bu sefer hikâyenin ilerleyişine hiç etki etmiyor
- Süper güçlere sahip olan biz değiliz
- Bazı eşyalarda ciddi bir kaplama sorunu var
- Seslendirmeler bazen feci tekliyor

6



Son Karar

Bu tür oyunlarda görmeye alıştığımızın aksine "güçlü bir başlangıç" yapamıyor LiS 2.

Captain Spirit'e ne oldu yahu?

Haberiniz vardır muhakkak, Dontnod bundan birkaç ay önce The Awesome Adventures Of Captain Spirit adında ücretsiz bir oyun yayınladı. Stüdyonun dediğine göre bu oyun Life is Strange evreninde geçiyordu ve ikinci oyunla bağlantılı olacaktı. Kısa sürmesine rağmen hiç de fena değildi hani. Oyunda Chris adındaki hayal gücü epey zengin bir ufaklığı yönetiyor ve oyunlarına katılarak eğlenceli dakikalar geçiriyorduk. Sonunda da ikinci oyun için ümitlerimizi yeşerten, güzel bir sürpriz saklıydı. Peki Chris ikinci oyunda var mı? Hayır. En azından ilk bölümde yok diyeyim ya da. LiS 2 tamamen farklı bir şehirde, tamamen farklı insanlara odaklanıyor. O yüzden Captain Spirit'in maceralarının devamını oynama hevesiyle oyuna dalarsanız hayal kırıklığına uğramanız olası, benden söylemesi. Chris'i ileriki bölümlerde görecek miyiz? Çok büyük bir ihtimalle. Neden mi? Cevabı Captain Spirit'in son saniyelerinde, küçük bir el sallayışın hemen arkasında gizli. LiS 1'deki seçimlerimizin etkisini soracak olursanız da sadece oyunun sonunda yaptığımız seçim etki ediyor. O da tek ve küçük bir sahnede.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Dontnod Entertainment | **DAĞITIM:** Square Enix | **DİJİTAL FİYATI:** 24 TL (Bölüm 1) (Steam), 120 TL (Tüm Sezon) (Steam), 51 TL (Bölüm 1) (PSN), 270 TL (Tüm Sezon) (PSN, XBL) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** life-is-strange.wikia.com

LEGO DC SUPER-VILLIANS

Aynısının kötüsü (kötü derken...)

GÜLHİS CANPOLAT

"Arkadaş bir 'Kır, dök, yeniden yap!' döngüsü ne kadar eğlenceli olabilir ki ya..." diyebilirsiniz. Ama bence *Lego* oyunlarının en güzel yanlarından biri de komutların ve oynanış tarzının hiç değişmemesi. Hele bir de dizüstünde oynuyorsan! Fare de yok, al bilgisayarı gir battaniyenin altına, sonrası tık-tık-tık-tık... Gerçi evet, pek de sarmayan Lego adaptasyonları da görmedik değil ama Super-Villains bence o 'eh' kalitedeki *Lego* oyunlarının acısını dindirmeyi başarıyor.

Doğal olarak son derece renkli ve tabiri caizse janjanlı bir oyun olmuş *DC Super-Villains*. Oyunun başında Lego bize ileride oyunların şekillendirilmesi için bilgi toplandığını, fakat isterse kapatabileceğimizi falan bir sürü bir şey söylüyor. Ama artık Lego seti almak için ciğerimizi satmamız gerektiğini hatırlayıp olsun be Lego, bunu da al deyip Enter'a basıyoruz. İlerliyoruz.

Karakter yaratma kısmında birçok özellik henüz kapalı olmasına rağmen gereğinden fazla zaman geçirdim. O Lego saçı seç, bu Lego timsah kuyruğunu tak, aaa yoksa pelerinim mi olsun... Şu renk olsun, bu renk olsun derken oyun oynamamız gerektiği aklımıza geliyor, ilerlemeye çalışıyoruz. Ve elbette ki, hapisten kaç!

Buradan sonrası bildiğiniz *Lego* oyunu. Etraftaki Legoları kır -ki buna Lego düşmanlarınız da dâhil, parçalarıyla işine yarayacak bir Lego seti yap, etrafta dekor namına ne varsa boz, minik Legocuk paraları topla... İşin içine farklı bulmacalar da sıkıştırmamışlar değil ama yine de daha önce bir *Lego* oyunu oynadıysanız hiç yabancılık çekmeyeceğiniz türden, keyifli bir oynanış var. Eğer önceden hiç *Lego* oyunu oynamadıysanız da (Öncelikle, neden?), başlamak için harika bir oyun olabilir *DC Super-Villains.* Aşina olduğumuz Joker ve Harley Quinn ikilisinden tutun da, çok sıkı DC hayranı değilseniz belki adını sanını bile duymadığınız süper kötülere kadar bir sürü karakter var. Ve bu da bölümleri bir kere bitirdikten sonra Free Play için çok daha faza seçenek demek.



Siz bizseniz bir kimiz?

Eee... Elbette ki her şey de vurdu kırdı değil. Bu işin içinde bir de hikâye var. Efendim Lex Luthor ve tayfasını hapishaneden çıkarttıktan sonra oyun bizi bir Joker ve Harley soygununun ortasına atıyor. Buradaki görevimizi de bitirdikten sonra bir de bakıyoruz, aşağıda Lex Luthor tayfasıyla dövüşen Justice League kahramanlarını Paralel Evren Çakma Justice League yok ediyor?! Şey, daha doğrusu bir yere gönderiyorlar ama orası ne biz bilmiyoruz.

Şimdi yani Çakma Justice League'e karşı mı savaşacağız? Yoksa onlarla birlikte mi savaşacağız? Asıl Justice League'e ne oldu? Joker böyle turta fırlatmayı nereden öğrendi? Neyse, işimiz bitti gidiyoruz diyor Joker ve birdenbire Gotham City'de kamyon sürmeye çalışıyoruz (Şimdi bu kamyonu bir ben mi süremedim yoksa kontroller gerçekten kötü mü?). Nedir ne değildir, çok da sürpriz bozmak istemiyorum ama eğlenceli bir hikâye sizi bekliyor. Gotham haritası geniş. İstediğiniz gibi dolaşıp Harley'in telefonundan görev yerlerini takip edebiliyorsunuz.

Yani anlayacağınız bir çizgi romanın içinde gezinmek gibi bir oyun *Lego DC Super-Villains*. Karakterler arasındaki diyaloglar çok keyifli. Her şey rengârenk Lego! Kesinlikle hem DC hem Lego eğlencesini yaşatan bir oyun olmuş.

Kötü ama o kadar da değil

Her ne kadar oyunda hep "kötüleri" oynasak da bu oyunun kahramanı biziz. Bizim alışıldık süper kahramanlar da ortadan yok olunca, "Hop kardeşim, burası bizim çöplüğümüz!" diyerek birdenbire kahraman oluyoruz. Hani ben sivrisinek taklidi yapıp küçük kardeşimin yanağını cimcirebilirim ama sen yapamazsın dermişcesine.



- DC hissiyatına sadık
- Oyun mekaniklerini kavramak kolay
- Çizgi film izlermişçesine keyifli

–

- Çok da farklı dinamikleri yok
- O kafayı yedirten Lego perspektifi

8



Son Karar

Çok zorlamadan eğlendirecek bir oyun arayışındaysanız, hele bir de DC severseniz, tam size göre.

"Yeneceğim seni Gotham City!!!" *kamyonu direkt mantarın üstünde sıkıştırır* *yürüyerek devam eder*



TÜR: Aksiyon / Platform | **YAPIM:** TT Games | **DAĞITIM:** Warner Bros. | **DİJİTAL İNDİRME:** 78 TL (Playstore), 89 TL (Steam), 259 TL (PSN), 60 dolar (Nintendo eShop), 180 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 7+ | **DAHASI İÇİN:** lego.fandom.com







Dar alanlara sahip haritaları seviyorsanız Black Ops 4'e bayılacaksınız.

CALL OF DUTY BLACK OPS 4

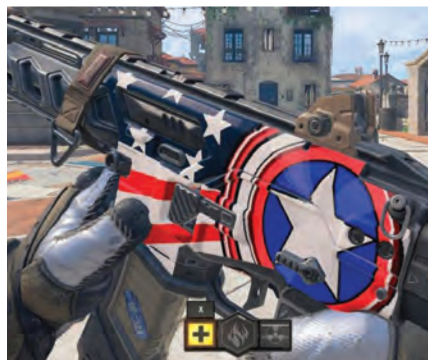
Bedelli askerlikte sona yaklaşıldı

ALİ SEZGİN

İlk *Call of Duty* bundan yaklaşık 15 sene önce çıktı ve biz tatminsiz ve aç oyuncular olarak her sene karşımızda bir *CoD* oyunu bulduk. *FIFA* veya *NBA* hatta bir Amerikan güreşi oyunu yaparken işleri kesinlikle daha kolay. *FIFA*'da mesela oyun zaten aynı oyun, futbolun kuralları da kolay kolay değişmiyor. Bu durumda eldeki kadroları güncelleyip, atmosferi adam edip bir de popüler oyuncuların yüzlerini benzettiler mi işleri bitip gidiyorlar. *CoD* serisinin oyun tasarımcılarından biri olmak istemezdim bu yüzden. Oyunu çok değiştirip büyük adımlar atmak çok riskli. Tarihin en çok satan oyun serilerinden birinde oyuncuları küstürüp uzaklaştırmak gibi bir riski almaları mümkün değil. Öte yandan *CoD* kitlesi de haklı olarak yenilik istiyor. Son dönemde gelen CoD'lara bakarsak zaten bunun etkilerini görebiliyoruz. Havada çifte zıplamalar, duvarlarda koşmalar derken oyun bambaşka bir hal almıştı.

Bizler de dergicek bir araya geldiğimiz zamanlarda bir sonraki *CoD*'da neler yapılabileceğini zamanında bolca tartıştık. İşin içine Cthulhu'yu katmaktan tutun da bebek askerleri büyütüp beslediğimiz *Tamagotchi*'lere kadar ortaya sayısız çılgınca fikir atıldı. İtiraf etmeliyim ki bunlardan hiçbiri Activision'ın oyundan tek kişilik içeriği çıkarma kararı kadar çılgınca olmadı, olamadı.

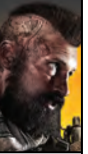
Bu haberle dergiyi elinizden düşürmüş olabilirsiniz ama hayal görmüyorsunuz. Oyun tarihinin en iyi senaryolarına (en azından bazı oyunları için bu doğru) sahip oyun serilerinden biri tek kişilik içerik olmadan çıkış yapıyor. Neyse ki bahsettiğimiz oyun *CoD* ki zamanın başından beri hiç aksatmadığı sağlam çok oyunculu modları sayesinde bu eksikliği büyük oranda kapatacak içeriğe sahip.



Bir şeyler eksik ama...

Bu sebeple oyunu açar açmaz dikkatinizi senaryo seçeneğinin yokluğu yerine Blackout çekiyor. Blackout son dönemde patlayan battle royale (BR) furyasının son halkası olarak *Black Ops 4*'teki yerinin almış durumda. Bu yüzden Blackout'u gördüğünüz anda ister istemez senaryo modu yerine eklendiğini düşünüyor insan. Hemen söyleyeyim, şahsen Blackout'u ilk duyduğumda, BR oyunlarından fazlasıyla nasibini almış bir oyuncu olarak bu fikre o kadar da sıcak bakmamıştım. Buna rağmen *Fortnite* haricinde neredeyse tamamı son derece ağır oynayan bu tür için hızlı *CoD*'un potansiyeli de inkâr edilebilecek gibi değil. Kapıları açmak, ağır ağır ilerlemek yerine camları kırıp atlayarak ilerlemek, abartılı ama bir o kadar da eğlenceli ekipmanları kullanarak çatışmalara girebilmek tam bu türün ihtiyacı olan yenilik olmuş.

Blackout için tek bir harita var lakin oluşturulan yapı oldukça zekice tasarlanmış. Nasıl ki *PUBG* ve *Fortnite*'da oyuncuların atlarken isimleriyle



bilip benimsedikleri yerler varsa Blackout'ta bu isimli alanlar eski haritalardan geliyorlar. Örneğin Zombi modunun ünlü Asylum'u da, Turbine de oyundan hatırladığınız haliyle varlar. Geri kalan bölgelerse alışılageldik üzere jenerik binalar ve yapılardan oluşuyor.

Söylediğim üzere *Call of Duty*'yi benzer oyunlardan ayıran en önemli özellik çok ama çok hızlı oynanıyor oluşu. Öyle ağaçların arkasından dakikalarca süren keskin nişancı savaşlarını veya bir evde bekleyip kazanmaya çalışmayı unutun. Bir ormanda karşınıza çıkan düşmana ateş edip onu bir an olsun gözden kaçırırsanız sonra olacakları kestirmek mümkün değil. Çekme kancasıyla yakındaki bir ağaca tutunup siper değiştirebilir veya doğrudan üzerinize gelebilir, bunlar da olmazsa yere portatif siperlerden birini koyup avantajı anında kendinine çevirebilir. Oyunda *PUBG*'de olduğu gibi devasa şehirler yok ama mevcut 10-20 binalı küçük kasabalarda da yeterince aksiyon oluyor. Oyun gerçekten çok ama çok hızlı, pencerelerden tırmanmak, kayarak ilerlemek veya köşelerden üst katlara tırmanmak gibi hareketler son derece akıcı. Yani kaçmak veya saldırmak istiyorsanız bunu momentumunuzu kaybetmeden son hızla yapmak mümkün.

Blackout bütün Call of Duty oyunlarından bir şeyler alıyor ve buna zombi içerikleri de dahil. Zombi haritalarından parçaların yanısıra, zombie moduna özel silahlar ve hepsinden önemlisi zombilerin kendisi de oyuna dahil edilmiş. Zombiler belirli bölgelerde gizemli kutular aktif olduklarında diriliyorlar. Hepsini öldürebilirseniz, kilitli olan gizemli kutuyu ve içindeki ödülleri kapmak mümkün. Lakin Zombilerle çatışmaya girmek demek kolay av arayan oyuncuların da bölgeye doluşması anlamına geliyor. Siz de rakibinizi canavarlarla savaşmaktan yorulmuş, kurşunu azalmış ve bir de o gizemli kutuyu almaya çok yaklaşmış bulursanız onun peşine düşerdiniz mutlaka.



Ruin'in kancası özellikle geniş alanlardaki tehlikeleri minimale indirme konusunda çok faydalı.

Blackout benzer türdeki oyunlardan alışacağımız üzere tekil, ikili veya dört kişilik takımlarla oynanabiliyor ve bütün seçeneklerdeki deneyimim oldukça tatmin edici geçti. Oyunda aşırı büyük alanlar olmayışından dolayı özellikle dört kişilik maçlar esnasındaki hengamede silahsız kalma durumu olsa da genel olarak çok sıkıntı yaşamadım.

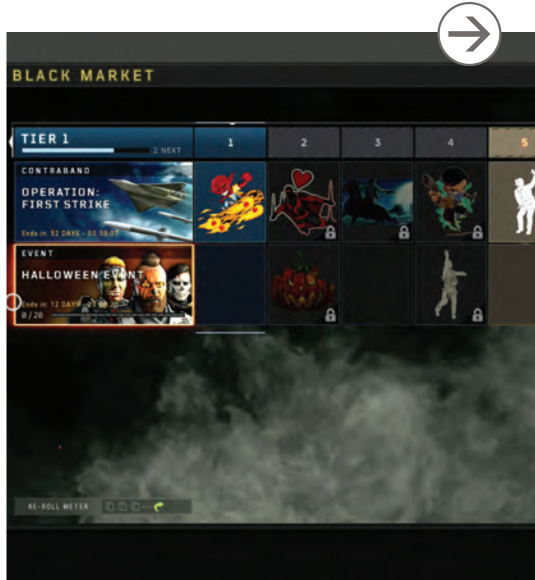
Blackout'a yapabileceğim tek eleştiri isimsiz alanların

Bir oyunu öldürmek: Seanson Pass

Bir oyuncu olarak firmanın yıl boyunca oyununu destekleyip içerik üretmesini olumlu bulsam da çok oyunculu oyunların en büyük düşmanının paralı içerikler olduğunu düşünüyorum. Hayal edin ki başarılı bir oyun çıkardınız ve oyuncular bunu beğendi ve yavaş yavaş etrafında toplanmaya başlıyorlar. Bu noktada onlara yapabileceğiniz en kötü şey; paralı-parasız içerik sahipleri olarak oyuncuları ikiye bölmek olurdu. Şimdiye kadar bütün Black Ops oyunlarında bu oldu ve bundan sonra da durumun farklı olacağını sanmıyorum.

Öte yandan yapımcı Treyarch bu durumun en azından Blackout için geçerli olmayacağının garantisini veriyor. Sonradan fikirleri değişir mi bilinmez ama sadece tek bir Blackout haritası planlanıyor ve bu haritanın zaman içinde değişmesi ve şekillenmesi söz konusu. Gelecek ek paketlerdeyse sadece çeşitli kostüm ve karakter animasyonları olacak. Call of Duty'yi Blackout için alacaksanız harcayacağınız yegâne paranın oyunu alırken çıkacağından emin olabilirsiniz.


Noktaları savunurken köşeleri kesmeye çalışın. Kimin beklediğini veya beklemediğini görünce çok şaşırabilirsiniz.



Siz bu yazıyı okuduğunuz sırada Black Market bütün platformlar için çıkmış olacak. Season Pass'ten farklı sayılmaz.





boşluğu olacak. Benzer oyunlarda da boş alanlar vardı elbette ama farklı bölgelerin farklı temalar işlediği çok net olarak belli oluyordu. Örneğin bir bataklıktan çıkıp ormana girmek, ardından buğday tarlaları arasında koşuyor olmak her alanı keşfetmeye değer ve özel kılıyordu. Blackout'day-sa boş alanlar çöl ve orman olarak rahatlıkla ikiye ayrılabiliyor. İşin kötü yanı çoğu yerde akılda kalıcı, orayı özel kılacak detayların olmayışı. *PUBG*'de olsam hiç haritaya bakmadan bile bitki örtüsünden ve ortamlardan nerede olduğumu anlayabilirdim, Blackout'daysa bu çoğu zaman mümkün değil. Buna rağmen tek başına *CoD*'un atış sistemi ve oynanış elementleri bile bu modu özel kılmaya yetiyor.

Blackout'un piyasadaki en iyi BR oyunu olup olmadığını soracak olursanız, tarz ve oynanış olarak benzerlerinden çok ayrılan *Fortnite* haricinde kesinlikle en iyisi diyebilirim. Henüz çok taze olmasına rağmen çok az hatası var ve hemen hemen her çatışma bir aksiyon filminden çıkmış gibi yaşanıyor. Treyarch zamanla haritayı geliştirdikçe ve oyuncuların geri bildirimine göre yenilikler eklendikçe Blackout'un çok daha iyi yerlere gelebileceğini düşünüyorum. Tek kişilik hikâyenin yerini alabilecek veya alması gereken bir içerik olup olmadığı tartışılır ama büyük alanlarda çatışmanın *CoD* için taze kan olduğunu söylemem gerekiyor.

Her ne kadar *Black Ops 4* özünde tamamen çok oyunculu bir oyun olsa da, Blackout ve Zombies haricinde Multiplayer isimli bir üçüncü branşın olması biraz saçma olmuş. Multiplayer, farklı farklı modlarıyla alışılageldik *CoD* içeriğiyle dolup taşıyor. Bunların arasında standart arayüzlü bol canlı core içerikler ve elbette ki ölmek için çoğu zaman bir iki kurşunun yeterli olduğu Hardcore modlar bulunuyor. İkisine de bağlı birbirinden farklı playlist'ler var. Örneğin Hardpoint sadece normal modda oynanabiliyor. Multiplayer içeriğe genel olarak baktığımızda son dönemde çıkan *CoD*'ların sağlıklı bir birleşimi olduğunu söylemek yanlış olmaz. Oyunun akışını bozan ve taktikselliği etkileyen o metrelerce kaymalar, uçup kaçmalar büyük oranda artık oyunda yok. *WWII*'yla birlikte gelen sağlığın otomatik olarak dolmaması olayı da artık çok daha taktiksel bir hal almış. Diyelim ki bir düşmanınızı hakladınız ve az canla hayatta kaldınız. İsterseniz şırınga basarak canınızı yavaş yavaş doldurabilirsiniz. Lakin bunu yapmak, kaçmanıza veya gelecek bir başka düşmana karşı pozisyon almanıza mâni olacağı için iyi düşünmeniz gerekiyor. Zaten haritalar da bu taktiksel oynanışa uygun olarak tasarlanmışlar. *Infinite Warfare*'daki gibi 2 veya 3 katlı binalar veya bakamadığınız açılardan gelecek hasımlarla uğraşmanız gerekmiyor. Dört tanesi Flashback adı altında yeniden oluşturulmuş eski haritalardan oluşan toplamda 14 harita var ve bu sayı hiç de fena değil. Haritalar arasında özenilmediğini düşündüğüm veya 20 metrekarelik öğrenci evi gibi dar alanlardan oluşan anlamsız tasarımlar da yok üstelik. Hemen hemen her harita toplamda 3 koridordan oluşuyorlar; bol siper ve yan yollara, taktiksel oynayıp planlamaya imkân verecek çeşitli kestirme ve pusu noktalarına sahipler.

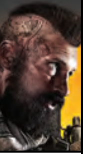
Sınıf ayrımcılığına son

Black Ops 4 geçmiş oyunlarda birbirinin yerine geçen sınıf ve uzman sistemlerini bir arada barındırıyor. Yani öncelikle bir uzman seçip, maç içinde onun özelliklerini kullanabiliyorsunuz. Sahip olacağı silahlara ve pasif özellikler veren perk ve ekipmanlaraysa sınıf seçerek karar veriyorsunuz. Uzmanların bazıları tamamen *BO4* için oluşturulmuş yeni tiplemeler olsa da aralarında Ruin ve Battery gibi eski dostları da görmek mümkün. Elbette hepsi ucundan kıyısından biraz değişmişler ama oynanış namına çok da farklı sayılmazlar. Uzmanlar arasında bir dengedense söz etmek mümkün değil. Etrafa dikenli teller bırakabilen Torque gibi dar noktaları ele geçiren ve dolayısıyla oyunu ciddi anlamda etkileyen kahramanlar olduğu gibi, halen nasıl bir avantaj sağladığını anlayamadığım tiplemeler de yok değil. Muhtemelen bu durum ileride daha işlevsiz

Blackout gerçekten başarılı. Öte yandan battle royale ilginizi çekmiyorsa diğer standart multiplayer modları için BO4 almak yerine eski oyunlara devam etmeyi tercih edebilirsiniz.



Blackout oynarken zaman zaman gözlem yapmak o kadar da kötü bir fikir olmayabilir. Yeter ki şu iğrenç çimlerin dikkatinizi dağıtmasına izin vermeyin.



Uzmanlar: Bir yaşam tarzı

Black Ops 4'de ilginç gözüken veya en azından gözükmeye çalışan çok sayıda operatör olsa da, kalbimde, daha doğrusu zafere giden yolda etkili olduğunu düşündüğüm üç tanesinden bahsetmek istedim. Bolca kan ve göz yaşıyla biten deneyimin ardından mutlaka seçmeniz gereken üç operatörün şunlar olduğuna karar verdim:



TORQUE

Oyunu 30-40 saat oynamış herhangi bir oyuncunun bu noktada vereceği yegane cevap Torque olacaktır. Dakikada bir kullanabildiği ekipmanı dikenli teller yolları ve koridorları savunmayı aşırı kolay hale getirebiliyor. Dahası özel yeteneği Barricade sayesinde uzun mesafede düşmana zarar veren, oldukça etkili bir siper yaratabiliyor. Eğer bir alan savunma modu oynuyorsanız takımınızdaki Torque kesinlikle en iyi dostunuz olacak.



RUIN

Black Ops 3'deki formunda olmasa da Ruin arkadan dolaşmayı seven oyuncular için biçilmiş kaftan adeta. Kancalı tabancasıyla mesafeleri daraltabiliyor, ateş altındayken hızlıca siper değiştirebiliyor ve düşmanlarının arkasına kolaylıkla çıkabiliyor. Çevresindeki herkese zarar veren özel yeteneği Grav Slam, özellikle hengâme anlarında ölümcül olabiliyor.



RECON

Recon'u bu kadar özel yapan en önemli detay fırlatabildiği Sensor Dart. Yapıştığı yerin 10 metre çapındaki bir alanda düşmanları mini harita üzerinde nokta olarak gösteriyor. Saldırı planınızı düşmanın yerini bilerek yapacak olmanın avantajını düşünebiliyor musunuz?



Her zaman ölümüne saldırmak doğru çözüm değil, bazen oyunu doğru okuyup pozisyon almak oyunun kaderini değiştirebiliyor.



uzmanların yetenek dolum sürelerinin kısaltılmasıyla bir şekilde düzenlenecektir.

Canınız BR oynamak veya diğer oyuncuların canına çok oyunculu maçlarda okumak istemiyorsa geriye Zombie modu kalıyor. Serinin diğer oyunlarına kıyasla bu sene daha dolu ve daha tatmin edici bir zombi avlama deneyimi sunulduğu bir gerçek. Chaos ve Aether olarak iki öykü (bunlara ne kadar öykü denilebilirse artık) modu var. Bunlardan Aether aslında eski zombi haritalarının birleşiminden oluşuyor. Eski zombi modları, nasıl desem... Bariyer kurmak ve en pahalı silahı almaktan ibaretken, *Black Ops 4*'de artık bundan fazlası var. Güçlendirmeler, açılacak patikalara önceden karar verilmesi ve niceleri sadece bilek gücünü değil koordinasyon gerekliliğini de öne çıkıyor.

Aether'de bunlara pek ihtiyaç duymayacaksınız. Hatta şöyle söyleyeyim, Zombie moduna eklenen vasat üstü yapay zekâlarla bile bu modları zor seviyelerde rahatlıkla bitirmek mümkün oluyor. Chaos'sa daha yeni bir hikâye serisine sahip alanlar içeriyor ve buna uygun olarak alanlar daha geniş ve şekilli olarak düşünülmüşler. Burada artık zombileri engellemekten çok zamana karşı görevleri en hızlı şekilde tamamlamanın önemli olduğunu anlıyorsunuz. Haritalar da eskiye göre çok daha enteresan yapılara sahipler. Örneğin XI'de Antik Roma döneminden kalma bir arenada ve tanrılara ait tapınaklarda savaşırken, bir diğer bölümde batmakta olan Titanic'in ortasında kendinizi buluveriyorsunuz. Zombi modu hâlâ bir *Left 4 Dead* değil ama sunduğu ton artık sıradan *CoD* deneyiminden o kadar farklı ki yeni bir oyun oynadığınız hissini bayağı bayağı alıyor olacaksınız. Arkadaş grubumla Blackout'dan sıkıldığımızda 1-2 saat kadar zombi kesip asıl oyunumuza döndüğümüz çok oldu.

Bütün bu modları bir araya getirip, *Call of Duty: Black Ops 4*'e tekil bir oyun olarak baktığımızda içeriğinin ortalama bir oyuncuyu en az yarım yıl kadar oyalayabilecek potansiyeli olduğunu düşünüyorum. Blackout gerçekten çok eğlenceli ve klasik çoklu oyuncu modu da köküne dönerek harika bir iş başarmış. *Call of Duty* ismi kulağınızda çınladığında aklınıza Reznov, Soap veya Tom Clancy romanlarını aratmayacak savaş senaryoları geliyorsa bu oyunda kesinlikle aradığınızı bulamayacaksınız. Diğer yandan bir kere alıp bir yıl boyunca rahatlıkla oynayacağınız ve paranızın hakkını verebilecek bir oyun olarak *Black Ops 4*, Treyarch Software için kesinlikle çok doğru bir adım.



- **Blackout modu türünün en iyisi**
- **Ayakları yere basan multiplayer**
- **İçerik çeşitliliği fazla**



- **Çökmeler ve bağlantı sorunları**
- **Operatörler dengeli değil**
- **Tek taraflı maçlar olabiliyor**

8+



Son Karar

Her şeyde olduğu gibi Call of Duty de arkadaşlarla güzel.

TÜR: FPS | **YAPIM:** Treyarch | **DAĞITIM:** Activision / Aral | **KUTULU FİYATI:** 405 TL | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 dolar/euro (Battle.net), 470 TL (PSN, XBL) **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** charlieintel.com

Manzaraya dalıp giden sadece oyuncular değil anlaşılan!







PLANET ALPHA

Betası ne zaman çıkar?

ENGİN VURAL

Her oyunda bulunmasını beklediğimiz bazı özellikler olur. Oyundan oyuna değişmekle birlikte bunlardan önemli birisi de kendine ait dünya tasarımına sahip olmasıdır. Nihayetinde o oyun bizi bir rolün içine sokacaktır ve o role girebilmenin anahtarlarından birisi de rolü içselleştirmenizi sağlayacak çevredir. İşte bu çevre tasarımı meselesini çok güzel ele almış bir oyunla karşı karşıyayız.

Alfabenin ilk gezegenine hoş geldiniz!

Geliştirilme süreci yaklaşık 4 yıl süren bir platform oyunu *Planet Alpha*. Adından anladığımız üzere Alpha adlı bir gezegende geçen bir hikâyenin içerisindeyiz. Ortalama 4-6 saat sürecek yolculuğumuz boyunca gezegenin çok farklı köşelerine gidiyor, çeşit çeşit yaratık, bitki ve robotla karşılaşıyoruz. Bu saldırgan robotların nereden geldikleri ve neyi amaçladıkları meçhul, aynen bizim o gezegende ne aradığımız gibi. Aslında oranın bir sakini miyiz yoksa başka bir gezegenden mi geldik sorusunun cevabı da açıkça verilmiş değil. Ancak üzerimizdeki astronot kıyafetlerine benzer kıyafetten bir çıkarım yapabiliyoruz, bir de tabi gezegenin geri kalanıyla ayrışan görüntümüzden. Yolculuğumuz boyunca bizden başka bir insana (ölü bir astronot hariç) denk gelmediğimizi de düşünürsek, Alpha'nın sakinlerinden olmadığımızı rahatlıkla söyleyebiliriz (bu arada karakterin insan olduğundan nasıl bu kadar eminim, onu ben de bilmiyorum :))

Bu belirsiz hikâye boyunca yapmaya çalıştığımız tek şey bize saldıran robot veya yaratıklardan kaçmak. Amacımızın hayatta kalmak olduğu dışında bir şey söylemek mümkün değil. Zira oyun boyunca ne bir diyalog ne de herhangi bir açıklayıcı metinle karşılaşıyoruz. Oyunun tamamında hikâye anlatımı görsel tasarıma bırakılmış durumda. Görsel yönü o kadar ön plana çıkıyor ki oyunun, hikâyeyi tüm detaylarıyla öğrenememek yönünden bir şikâyetiniz olmayacaktır.

Yürüyoruz gündüz gece...

Oyunun başında ne yapmanız gerektiğiyle ilgili bir bilgilendirme yok. Kullanacağınız birkaç tuşun ilk kullanılacakları noktada ekranda belirmesi dışında bir öğretici kısım beklemeyin. Zaten buna ihtiyaç duymayacaksınız. Oynanışa akıcı ve hızlıca alışmanızı sağlayacak şekilde tasarlanmış bir oyun *Planet Alpha*. Platform öğeleri de bulmacaları da çok zorlamayacak düzeyde. Yapabildiğiniz birkaç hareket var: Koşmak, eğilmek, zıplamak, nesneleri sağa-sola hareket ettirmek, bazı mekanizmaları veya bitkileri tetiklemek ve gece-gündüz döngüsünü yönetmek. Oyunun kendine has mekaniği de zaten bu gece-gündüz döngüsünün yönetimi. Eğer bir yerde takıldınız ve geçemiyorsanız mutlaka çok basit bir yolu vardır. Etrafta sürükleyebileceğiniz bir nesne olup olmadığını kontrol edin. Yoksa harekete geçirebileceğiniz bir mekanizma veya bitki var mı yok mu, ona bakın. O da yoksa gün döngüsü özelliğinizi kullanın. Bu sayede tetiklenecek şeyler engeli aşmanızı sağlayacaktır. Düşmanlarınızı birbirlerine kırdırmayı da unutmayın! Zaten bir noktadan sonra artık işler otomatiğe bağlayacak ve oyunda akıp gideceksiniz.

Toparlarsak, elinizden tutup ne yapacağınızı öğretmeyen ama sizi çok da zorlamayan, hikayesini tam manasıyla paylaşmayan fakat bu meseleyi çok hoş görsel anlatımıyla oyuncuyu rahatsız etmeden halleden, ufak tefek kusurlarını da görmezden gelebileceğiniz ve birkaç saat boyunca keyifli vakit geçirmenizi sağlayabilecek bir oyun *Planet Alpha*. Türünün en iyi örneklerinden olduğunu söylemek mümkün değil, ama güzel bir oyun. Mevcut haliyle biraz kısa ve kolay, tadımlık bırakılmış gibi. Bir miktar daha bulmaca eklense, düşman çeşitliliği artırılsa, biraz daha düşünmeye zorlasa sanki bir tık daha yukarılara çıkabilirmiş. Yine de bir şansı hak ediyor. Finali de "hadi ama" dedirtebilir, benden söylemesi!



- Atmosfer gayet hoş
- Bulmacalar zevkli
- Diyalog kullanmadan da bir hikâye anlatabiliyor

—

- Biraz daha uzun mu olsaymış acaba?
- Bir yerden sonra tekrara düşmüş hissi verebilir
- Ufak tefek tasarım hataları var

7



Son Karar

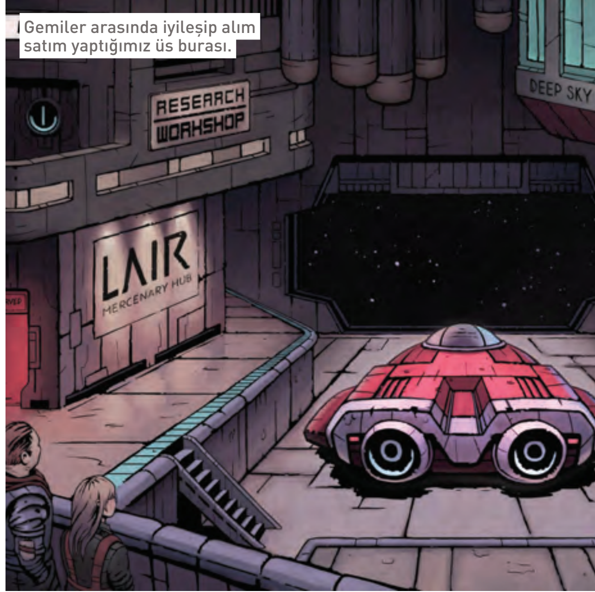
Keyifli bir platform oyunu arayanları bir süre oyalayabilir. Damakta hoş bir tat bırakıyor.

TÜR: Platform | **YAPIM:** Planet Alpha ApS | **DAĞITIM:** Team17 | **DİJİTAL İNDİRME:** 28 TL (Playstore), 32 TL (Steam), 49 TL (XBL), 89 TL (PSN), 20$ (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-133-pa



Çizgi roman paneli tarzındaki çizimler çok başarılı.





Gemiler arasında iyileşip alım satım yaptığımız üs burası.

DEEP SKY DERELICTS

Bu uzaylılar SSCB üyesi miydi kardeşim?

EGE SAĞIN

Terk edilmiş devasa uzay araçlarını keşfeden küçük ekipler hakkındaki öykülere bayılırım. O bilinmezlik, acizlik hissi ve bunların arkasından göz kırpan ganimet ihtimali... *Deep Sky Derelicts* de böyle bir hikâye vadediyor işte. İnsanlık galaksiye yayılmış ve iki sınıfa ayrılmış. Uzaylıların terk edilmiş araçlarında canlarını tehlikeye atıp hayatta kalmaya yetecek parayı kazanmaya çalışan devletsizler ve dünya benzeri gezegenlerde keyif çatan vatandaşlar. Bu noktada bize bir şans veriliyor: Bir efsane olduğu düşünülen uzaylı ana gemisini bulursak vatandaşlığı kapacağız. Üç kişilik yağma ekibimizle başlıyoruz ana gemiyi aramaya.

Oyunun en dikkat çekici yanı tabii ki kart oyunlarını, sıra tabanlı RYO'larla birleştirmesi. İki yıldır bu tarzda pek çok başarılı bağımsız yapım çıkıyor. Tür ilginizi çekerse *Guild of Dungeoneering* ve hâlâ erken erişimde olsa da çok iyi duran *Slay the Spire*'a göz atmanızı öneririm. *Derelicts*'e dönersek, bu harmanı biraz açalım. Sıra tabanlı savaşlarda yetenek yerine destemizden çektiğimiz kartları kullanıyoruz. Bu kartları elde edip deste kurmanın da iki yolu var: Karakterimiz tecrübe kazanıp seviye atladıkça gelen puanları, yetenek ağacındaki kart veren yeteneklerden birine basmak; diğeri de kullandığımız silah, güç kalkanı, sağlık kiti gibi eşyaların sağladığı kartlar. İşte kart oyunlarının önemli özelliği olan deste kurma da özellikle bu ikinci yöntemle devreye giriyor. Daha üst seviye eşya buldukça size daha yüksek hasar, daha yüksek kritik şansı, ekstra alev hasarı gibi bonuslar veren eşyaları mı tercih edeceksiniz yoksa oyun tarzınıza ve üç karakterinizin ahengine uyan kartlar veren eşyaları mı? Ben 9. seviyeye geldiğimde dahi 4. seviye ama çok kullandığım bir kart veren eşyayı kullanıyordum mesela.

RYO'larda önemli olan karakter gelişimiyse biraz başarısız. Puan dağıtabildiğimiz yeteneklerin çoğu hasar, kritik şansı vb. özellikleri belli miktar ya da yüzde artıran özellikler. Birkaç tane de "hasar aldığında karşı saldırı şansı" gibi daha işlevsel pasif yetenek var. Fakat sonuç olarak bu bir kart oyunu değil mi? O yüzden beklentim yetenek ağacından, eşyaların verdiklerinden çok daha farklı ve işlevsel kartlar kapmaktı ama oradan verilen az sayıdaki kartın çoğu eşyalardakilerle yarışamayacak cinstendi maalesef.

Yarım kalan hayaller

Bir başka sıkıntı da prosedürel oluşturulan haritalarda. Başta yağmaya gidebildiğiniz üç gemi oluyor ve gittiğimiz gemiler kutu kutu odacıklar olarak haritalandırılmış. Görevimiz bu gemilerde ana gemiye ait konum bilgisi toplamak, belli sayıya ulaşınca da bir üst kademe gemiler açılıyor. Bunlar daha büyük ve daha tehlikeli olsa da oda tasarımları aynı. Üstelik aynı kademedeki gemilerin harita şekilleri de genel olarak aynı. Evet, çizgi roman tarzı güzel, renk paleti de iyi kullanılmış ve o bilim kurgu havasını çok iyi yansıtıyor ama bu uzaylıların neden tüm gemileri aynı fabrikadan çıkmış gibi kimliksiz?

Hikâye anlatımının güzel olduğunu söyleyebilirim. Çok fazla içerik beklemeyin ama. Daha çok, bence olması gerektiği gibi, az az lore sunarak anlatmışlar. Ufak etkileşimler, bulunan tabletlerde yazanlar ve bazıları cidden ilgi çekici olan yan görevler bilinmeze giden yolculuğumuzda insanlığın nasıl bir hâle büründüğünü ortaya koyuyor. Müzikleri de beğendiğimi söyleyebilirim ama oyunun uzun olması ve sıra tabanlı, yavaş oynanışını da göz önünde bulundurarak tabletten Youtube açıp bir yandan bir şeyler izleyerek oynamayı tercih ettim.

Kullanıcı ara yüzünün çağ dışı ve kullanışsız olması, savaş esnasında doğru karaktere tıklamada zorluklar yaşanabilmesi gibi eksiklikler de mevcut. Ayrıca alt-tab yapmadan oynamanız gerek zira alt-tab yapınca oyun donabiliyor. Bu devirde affedilemeyecek bir durum... 17 saat civarında ana gemiye ulaşıp oyunu bitirdim ve maalesef tekrar oynamak için bir sebep göremiyorum ancak bu tek oynanıştan epey keyif aldım. Bütçenize uyuyorsa, tür de ilginizi çekiyorsa bence pişman olmazsınız.

Geri dönüşüm

Deste sistemini alt edip yenilmez olmak çok kolay. Scrapper sınıfı seçiyoruz ve recycle yüzdemizi mümkün olduğunca yükseltiyoruz. Bu, kullandığınız kartı harcamama ihtimaliniz. Bu sınıfın varsayılan silah çeşitlerinde Quick Shot ve Quick Strike diye kartlar var. Bu kartlar kullanılınca sırasıyla bir menzilli saldırı daha ve bir yakın saldırı daha yapmanızı sağlıyor. Recycle çok yüksek olunca sürekli bu düşük hasarlı saldırıyı kullana kullana tek turda son düşmanı bile öldürebiliyorsunuz.



- Çizgi roman tarzı görsellik çok şık
- Sıra tabanlı dövüş mekanikleri harika
- Yan görevler
- Kart çeşitliliği



- Bazı teknik sorunlar
- Gemiler ve odalar tekdüze
- Karakter gelişimi sığ
- Oyun fazla kolay ve tekrar oynamak için sebep sunamıyor

7



Son Karar

Türü sevenler için keyifli bir deste kurma oyunu.

TÜR: Kart Oyunu | **YAPIM:** Snowhound Games | **DAĞITIM:** 1C Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-133-dsd

PATHFINDER: KINGMAKER

Otur evladım, bir fırın daha ekmek ye

ESER GÜVEN

Bir oyun için iki hafta içinde on tane yama yayınlandıysa o oyuna iyi bir oyun demek pek mümkün değil. Yama deyince aklınıza "şu diyalogdaki harf hatasını düzelttik" gibisinden minik bir şey gelmesin, bunlar her biri 4-6 GB büyüklüğünde güncellemeler. Canım her *Pathfinder: Kingmaker* oynamak istediğinde önce bilmemkaç GB güncelleme yapmak zorunda kalmanın ne kadar soğutucu bir şey olduğunu anlatamam. Dahası, oyundaki sorunların yarısının bile hâlâ giderilmediğini düşünürsek bu yazıdan sonra oyunu almaya karar verirseniz siz de aynı şeyleri yaşayacaksınız, siz de durmadan güncelleme indireceksiniz, daha baştan gözünü korkutayım istedim.

Halbuki *Pathfinder: Kingmaker* benim heyecanla beklediğim oyunlardan biriydi. Bu tür izometrik RYO'lara hasta biri olarak büyük umutlarım vardı ama oyun daha ilk saniyeden itibaren elindeki Hope Crusher +3 çekiciyle tüm umutlarımı teker teker parçalamayı bildi. Helal olsun diyorum.

İyi ki ezmedim

Bakın bu bir Oyunezer yazısı değil ama bu oyunu size 'grafikleri şöyle süper, ses efektleri var ya cillop, portre çizimleri of of of göz alıyor' diye anlatmak istemiyorum. Çünkü bu oyuna ilgi duyuyorsanız zaten büyük ihtimalle Infinity motoru ekolünden geliyorsunuz, o yüzden sizin için asıl önemli olan şeyleri anlatacağım.

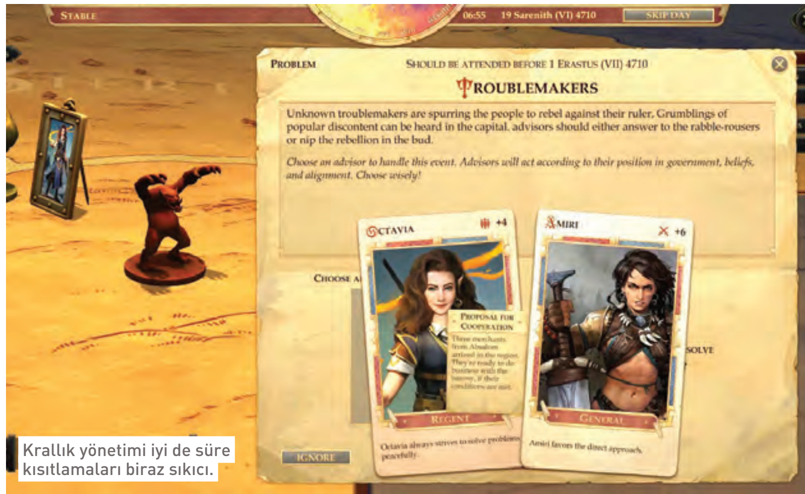
Pathfinder: Kingmaker, Pathfinder rol yapma sistemine dibine kadar sadık kalacağım diyerek önemli bir hata yapmış aslında. Pathfinder kötü falan olduğu için değil ama oyun sizin bir Pathfinder ustası olduğunuzu, tüm detayları bildiğinizi varsayıyor ve hiçbir şekilde yardımcı olmuyor. Yanlış bir karakter seçimi mi yaptınız, Pathfinder'ın nispeten oynaması zor sınıflarından birini seçip bir de yanlış mı seviye atladınız. Sisteme deli gibi aşina değilseniz bunu bilmenizin imkânı yok, oyunun ortasında 'Ben nerede yanlış yaptım?' diye kafanızı kaşır halde bulacaksınız kendinizi.

Sadece bu da değil. Masaüstü sistemine bire bir sadık kalacağım diyen Owlcat Games oyunun sürükleyiciliğinin baltalandığının farkına bile varmamış. Haritada bir yerden bir yere hızlıca gitmek diye bir şey yok. Yolculuk 15 saat mi sürecek? Karakterlerinizin haritada yavaşça hedefe doğru ilerleyişini seyredecek ve karşınıza zırt pırt 'random encounter' çıkmasın diye dua edeceksiniz. Bu kadar da değil, dakika başı karakterleriniz acıkıp yorulacak, umursamazsanız tükenip iyice iş göremez hale gelecekler.

Müthiş kuralcı bir DM'le masaüstü oynamak gibi

Abartmıyorum, bir oyunda bu kadar sık dinlenme (rest) zorunluluğu olması feci bir şey. Dinlenme dediğimde "R tuşuna bastım, herkes iyileşti" diye düşünmeyin. Biri bilmemkaç saatliğine ava çıkıyor, biri nöbet tutuyor, biri yemek pişiriyor, biri kampı kamufle etmeye çalışıyor. Ve çoğunlukla bu süreç yine bir saldırıyla yarım kalıyor, savaşın ardından tekrar dinlenmeye çekiliyorsunuz. İşte bunun gibi 'sisteme sadık olmalıyız' düşünceleri bence oyunu oyunluktan çıkarıyor.

"Vurma, öldü" diye düşünüyorsunuz belki ama sözlerim daha bitmedi. Bugüne kadar *Baldur's Gate* efsanelerinden *Pillars of Eternity*'e, *Tyranny* gibi dehşet bir oyundan *Tides of Numenera* gibi günümüz klasiklerine kadar çok oyun oynadık. Ben hiçbirinde bu kadar matematiğin içine gömüldüğümü, büyüleri, yetenekleri gözümün



Krallık yönetimi iyi de süre kısıtlamaları biraz sıkıcı.




Grafikler zoom yapınca da oldukça iyi.

Gereksiz mekanikler kuşağı

Oyunda bir haritadan çıkacağınız zaman haritada bırakmış olduğunuz tüm ganimet listeleniyor, bu sayede çıkmadan önce hepsini anında toplama şansınız var. Kulağa güzel geliyor belki ama bir o kadar da mantıksız. O halde neden hafif aralıklarla yatan dört cesetten birine tıklayınca herkesin ganimetini de alamıyoruz da sadece en yakındakileri görüyoruz? Hem bu yüzden hiçbir cesede tıklamakla, tek tek ganimet toplamakla uğraşmaya gerek yok ki. Haritada çıkışında hepsi envantere ışınlanıversin, mis gibi.





"Yol bulucusun dedik, adamı kral edersin sandık, sonuçta hydra maması olduk..."

önünde canlandırmak için bu kadar çaba sarf ettiğimi hatırlamıyorum. Elbette özellikle de söz konusu D&D olunca kurallara aşinaydık, Fireball'dur, Disintegrate'tir nedir biliyorduk ama sayılara bu kadar takılmıyorduk. Özellikle *Tyranny*'de de karşımıza çıkan tüm yetenekler yepyeniydi, hiçbirine de alışamama gibi bir sorun yaşamadım.

Pathfinder: Kingmaker'sa o 8 yüzlü zarları gözümüze gözümüze sokuyor. Bir masaüstü oyununda bunlar aşırı zevkli şeyler, bilgisayar oyunundaysa değil. Bir büyünün ne işe yaradığına bakıyorum, "Hedefin HD (hit dice) değerine göre süresi değişir. Hedef 2HD veya aşağısıysa 2d4 tur boyunca kör olur, sersemler ve düşer, sonra 1d4 tur boyunca kör olur ve sersemler ve 1 tur boyunca sersemler. Hedef 3 veya 4 HD ise şöyle olur, 5 veya fazlaysa şöyle olur." diye devam ediyor. Sisteme uygunluk açısından çok fazla büyü, çok fazla yetenek, çok fazla detay var ama masaüstünde yıllarını Pathfinder'a vermemiş biri için bu kadarı aşırı yorucu diyebilirim.

Dengesizleştirebildiklerimizden misiniz?

Oyunu oynarken yaklaşık 1 sayfa not çıkardım, %90'ının başında – (eksi) işareti var. Bu gerçekten normal değil. Mesela artık yarım yamalak seslendirmelere de eksi koyduğumu fark ettim. Başlarda tüm diyaloglar seslendirilmiş gibiydi ama sonra sessiz kısımlar birbiri ardına gelince yine hayal kırıklığı yaşadım ve şunu fark ettim: *Divinity: Original Sin 2* bizi acayip şımartmış :) O oyun çıtayı öyle bir yere çekti ki normalde takmamam gereken şeylere bile takılıyorum sanırım. Tamam hadi bunu geçeyim, peki oyunun inanılmaz dengesizliğini nereye koyacağım, onu bilemiyorum işte.

Pathfinder: Kingmaker son derece detaylı zorluk ayarları sunuyor aslında. Easy, Normal, Challenging, Hard gibi hazır zorluk ayarlarından birini seçebildiğiniz gibi "düşmanlar şöyle zayıf olsun, şöyle crit atamasın, yol arkadaşlarım ölmesin sadece bayılsın, krallık yönetimi otomatik olsun" gibisinden onlarca da alt ayar var. Ama bu güzel bir şey değil ki. Oyuna her zamanki gibi Normal zorlukta başladım ama daha oyunun başları sayılabilecek bir yerde karşımıza çıkan Bear-Like Treant resmen kan kusturdu. Oyunun o noktası için o kadar yüksek DR (zararı absorbe etme yeteneği diyebiliriz) ve AC değerlerine sahipti ki oraya gelene kadar patır patır düşman kesen adamlarımın her vuruşlarının Iska uyarısı vermesini hiç beğenmedim. Ben zorluktan kaçan biri değilim, aksine mücadelecilik adına bir iki seviye aşağıda kalmayı da severim. Ama bu farklıydı, zaten ufak bir aramayla çok sayıda kişinin aynı yer hakkında şikâyet ettiğini gördüm. Çözümlerden biri o ekstra zorluk ayarlarıyla oynayıp oyunu iyice kolaylaştırmaktı. Yani Owlcat "ben Normal veya Hard seviyelerini adam gibi dengelemeyi başaramadım, topu size atıyorum" diyordu ve bu da hiç hoşuma gitmedi.

Bu kadar süre beklediğim bir oyunu öyle bir çırpıda kestirip attığımı düşünmeyin. Sevmek için cidden uğraştım, hâlâ da uğraşıyorum aslında. İşin içinde Chris Avellone gibi bir anlatım ustası, Inon Zur gibi efsane bir besteci olunca insan çok şey bekliyor ve ben her şeye rağmen kendimi hikâyeye kaptırmaya çalışıyorum. Stolen Lands'in baronu olup da kendi krallığımızı yönetmeye başlayınca çok güzel şeyler olacak diye düşündüm ama orada da öyle çok hatayla karşılaştım ki (yamalarla bunlar hâlâ daha düzeltiliyor) "en iyisi şu oyunu bir kenara bırakıp birkaç ay ellemeyeyim, tamamen düzeltilirse devam ederim" mantığına büründüm artık.

Hâlâ daha bir umut var

Açıkçası bu kadrodan daha güzel bir hikâye bekliyordum ama diyaloglarda o kadar çok yeni şey tanıtmaya çalışmışlar ki, bir noktadan sonra beyin kaldırmıyor. Örneğin yine başlarda köle tüccarı bir grup bizi pusuya düşürüyor ve aramızdan biri köle olarak vermemizi 'emrediyor'. Böyle bir durumda elbette karşı çıkıp hemen saldırmak ve birini verip yolumuza devam etmek de var ama o baskıyı, o heyecanı hissedemiyoruz çünkü adamlarla oturup 'ee nedir bu Technical League, neler yapıyorsunuz, hayat nasıl, havalar da bu ara pek sıcak' diye muhabbet edebiliyoruz. Neden? Çünkü oyun bize bu grubun ne olduğunu böyle anlatmaya çalışıyor, Pathfinder'a yabancıysanız öğrenin diye. Olabilecek en yanlış yöntem yani.

Bu kadar gömdükten sonra oyunu öneriyor muyum? Evet öneriyorum ama hemen değil. Bırakın hatalar iyice düzeltilsin, dengeler yerine daha bir otursun, zırt pırt güncelleme gelmemeye başlasın. Eğer Pathfinder seven biriyseniz bu fantezi evrenini ve tanıdık isimleri ilk defa bilgisayarda görecek olmak heyecan verici olacak, ona eminim. Hele bir de sistemin detaylarına aşinaysanız iyice süper. Aksi halde oyundan keyif alabilmenizin büyük ölçüde sabrınızla doğru orantılı olduğunu söylemeliyim.



+

- İlk kez Pathfinder fantezi evrenini konu alan bir oyunumuz var
- Görseller ve efektler baştan aşağı çok başarılı
- Krallık yönetimi kısmı hoşunuza gidebilir
- Seslendirmeli kısımlar gayet iyi kotarılmış

–

- Zorluk seviyesi çok dengesiz
- Halen oyunda zevkinizi baltalayabilecek çok sayıda hata mevcut
- Sürekli dinlenme zorunluluğu akıcılığı baltalıyor
- Bazı görevlerdeki süre sınırı hoş değil
- Dolaşırken çok fazla rasgele karşılaşma yaşanıyor
- Bazı karakterlerin portreleri eksik

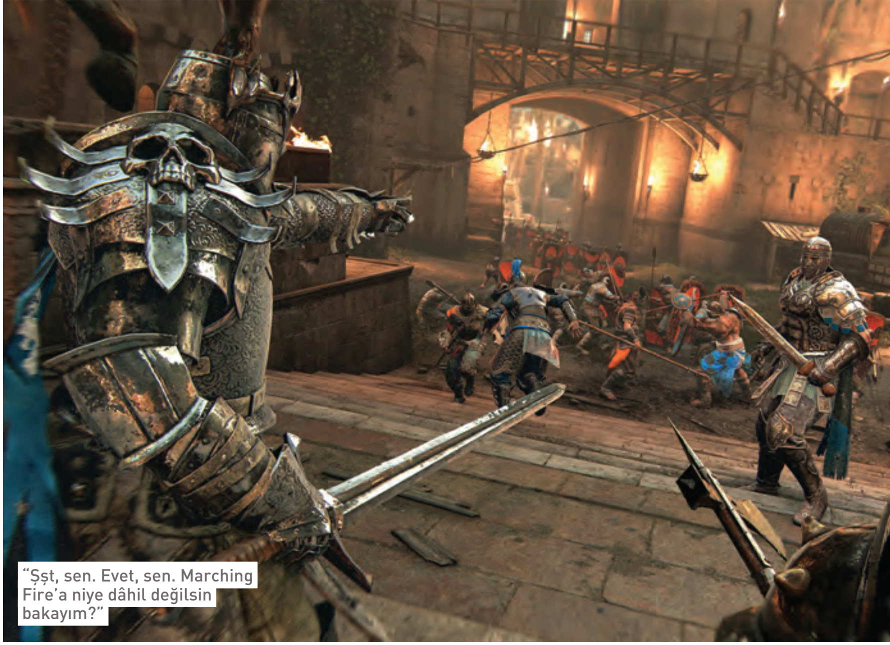
6



Son Karar

Pathfinder aşeriyorsanız elbette bir şans vermelisiniz, hatta nota da 1-2 ekleyiverin. Diğer türlü, oyunun daha iyi hale gelmesini beklemenizi öneririm.

TÜR: RYO | **YAPIM:** Owlcat Games | **DAĞITIM:** Deep Silver | **DİJİTAL İNDİRME:** 61 TL (Steam), 68 TL (Playstore)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-133-pk


"Şşt, sen. Evet, sen. Marching Fire'a niye dâhil değilsin bakayım?"

FOR HONOR *MARCHING FIRE*

Bir Viking, bir şövalye, bir samuray ve bir keşiş kuşatmaya gitmiş...

CAN ARABACI

Masaüstü FRP oynayanların çok aşina olduğu bir tanım vardır "zarda 1 atmak" diye. Siz ne kadar hazırlığınızı yapmış, karakterinizi sağlam bir şekilde kurmuş olursanız olun zarda 1 geldi mi işler sarpa sarar. *For Honor* da Ubisoft'un zarda 1 attığı andı işte. Güçlü temeli, sağlam mekanikleri olmasına rağmen P2P bağlantı sorunları, saçma ve katı mikro-ödemeler arkasına saklanmış karakter geliştirme özellikleriyle kendi kendini bitirdi resmen. Sonrasında Ubisoft zarı yuvarlamaya devam etti etmesine ama gelen sayılar yükselmeye başlamış olsa bile oyuncuların dikkati dağılmıştı bir kere. Son bir çabayla yaptıkları düzeltmeleri *Marching Fire*'la taçlandırdılar. Bakalım bu ek paketimsi, kaybedilen oyuncuları geri getirmeye yetecek mi?

Ek paketimsi dedim, zira *Marching Fire*'ın durumu biraz karışık. Eğer *For Honor*'ın standart versiyonuna sahipseniz *Marching Fire*'la gelecek eklentilerin çoğunu her şekilde elde ediyorsunuz. Yeni Breach modu, grafiksel geliştirmeler ve mekanik güncellemeler her versiyonu kapsıyor. Ancak yeni gelen Wu Lin fraksiyonuna dâhil kahramanlar 2 haftalığına *Marching Fire* alanlara özeldi. İkinci haftanın ardındansa onları da yine oyun içi çelik ödeyerek açabiliyorsunuz. Bu durumda elde *Marching Fire*'a özel sadece Arcade modu kalıyor.

Önce Breach ve Wu Lin fraksiyonlarına bir el atalım: Breach, *For Honor*'ın savaş alanlarını iyice detaylı kuşatmalara çeviren yeni bir oyun modu. Bir maç aşağı yukarı yarım saate yakın sürüyor ve üstlendiğiniz role göre ya rakibin ilerleyişini durdurup püskürtmeye çalışarak koçbaşını yok etmeye çalışıyorsunuz ya da saldıran tarafsanız bu sefer koçbaşını koruyarak savunmaları aşıp kalenin komutanını indirmeye uğraşıyorsunuz. Oynaması çok keyifli... tabii eğer maç bulabilirseniz. Akşam saatlerinde kolayca maç bulabilmeme rağmen gündüz vakti denediğimde yarım saat boyunca maç bulamadığım bile oldu zira.

Wu Lin klanı Çin'den gelen dört yeni savaşçıyı oyuna ekliyor: Shaolin, Tiandi, Jiang Jun ve Nuxia. Bu dört yeni savaşçı yine önceki fraksiyonlara benzer bir görev dağılımına sahip. Hareket setleri ve oynanışları gayet keyifli; şu an için hiçbirinde aşırı bir dengesizlik de gözlemlemedim. Ancak diğer üç fraksiyonunkine ek bir tek kişilik senaryoları olmaması çok yazık olmuş. Diğerlerinin yanında biraz silik kalıyorlar bu yüzden.

Hepsi bir Arcade için miydi?

Gelelim Arcade'e... Arcade aslında şahane düşünülmüş, güzel uygulanmış bir mod. Önce yapmak istediğiniz görevin zorluğunu seçiyorsunuz, sonraysa oyun size ve rakiplerinize rastgele senaryolar yaratarak sizi yapay zekaya karşı bu senaryoların ortasına koyuyor. İlk zorluklar çok kolayken ileri seviyelerde yapay zekâ ciddi anlamda canınıza okuyabiliyor. Kendinizi geliştirmek, oyun stilinizi rafine etmek için iyi bir fırsat aslında. Ödülleri ve verdiği tecrübe miktarı da yerinde; hatta kasmak istediğiniz karakterler için adeta biçilmiş kaftan. Fakat Arcade tek başına *Marching Fire*'ı almaya değer kılar mı? Eğer Sezon 1'deki ek kahramanları da içeriyor olsaydı belki. Ama onları bile içermiyor olmasıyla verdiğiniz paraya oranla aldığınız içerik çok boş kalıyor. *For Honor*'ı ilk kez satın alacaksanız sıkıntı yok; ama asıl oyunun üzerine sadece Arcade ve çelikle açabileceğiniz dört karakter için 139 TL (PS4 için) vermeye kesinlikle değmez.

6





TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Ubisoft Montreal | **DAĞITIM:** Ubisoft / Aral | **DİJİTAL İNDİRME:** 105 TL (Steam), 154 TL (Uplay), 139 TL (PSN), 250 TL (Marching Fire Edition, XBL, PSN), 260 TL (Marching Fire Edition, Uplay) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/forhonor







Olmazsa olmaz, maça başlamadan oyuncular birbirine hasar vermeden dalabiliyor.

BATTLERITE ROYALE

MOBA Royale

MERVE AKMAN

Yeni çıkan akımlara ayak uyduramadığı için yeni nesli kötülemeye başlayan birine dönüşmek için çok genç olduğumu düşünerek üzülüyordum ki sonunda gerçekten eğlendiğim bir battle royale oyunu yapmışlar. Meğer tek ihtiyacım olan şey biraz MOBA baharatıymış.

Muhtemelen bildiğiniz üzere *Battlerite* büyük beğeni toplayan bir MOBA. *Battlerite Royale*'in de temelinde bir MOBA yattığı için diğer BR yapımlara kıyasla belirgin farkı var kendisinin. Bana kalırsa bu farklar oyunu çok eğlenceli kılıyor ama ömrünün 3k+ saatini bir MOBA'da israf etmiş bir yazarın yazısını okuduğunuzu da hatırlatmak isterim. Taraflı olduğum aşikâr.

Değer mi hiç?

Oyuna yeni başladığınızda iki avantajınız olabilir: **Battlerite'a** aşina olmak ve **BR** türüne aşina olmak. Eğer ikisine de sahip değilseniz oyundan keyif almaya başlamanız vakit alacaktır; örneğin ben ilk 5 saatimi "Yeter mi, şimdi yazabilir miyim? Ya şimdi?" diye Ömer'in başının etini yiyerek geçirdim ama oynadığım karaktere alışınca eğlenmeye başladım.

Ne *Battlerite* ne de BR türü konusunda hiçbir iddiam olmasa da her ikisinde de azıcık deneyimim oldu, bu bağlamda *Battlerite Royale*'in özelliklerini iki başlıkta toplamak istiyorum:

Battle royale oyuncusuysanız;

- Yakın mesafe veya menzilli diye ikiye ayrılan farklı şampiyonlarla, dolayısıyla farklı yetenek setleriyle oynuyorsunuz. Ama merak etmeyin, *Battlerite*'ın sevdiğim özelliklerinden biri de her şampiyon kitinin temelde birbirine benzer olması. Örneğin Space herkeste bir kaçınma yeteneği.
- Binek var!
- Yükseklik ve/veya duvar örme mekaniklerinin yerini burada çalılara saklanma ve haritanın karanlık yerlerine kaçışma alıyor. Buna ek olarak türlü çeşitli tuzaklar ve numaralar da var.
- Toplanan yetenek ve eşyalara göre bir "güç seviyesi" oluyor her oyuncunun. Bu seviye, sadece ve sadece karakterin elinde bulundurduğu şeylerin gücüne göre hesaplanan bir skor aslında. Yüksek "seviyedeki" oyunculardan uzak durmakta yarar var ama tahmin edersiniz ki yetenek, seviyeden daha önemli. Attığınızı vuramıyorsanız ne kadar güçlü vurduğunuzun da bir önemi yok.

Battlerite/MOBA oyuncusuysanız;

- Maçın başında sadece iki yetenek alabiliyorsunuz; gerisini maç esnasında sandıklardan toplayabiliyor, topladığınız altınla dükkândan satın alabiliyor veya tabii ki diğer oyuncuları öldürerek elde edebiliyorsunuz. Her eşya ve yeteneğin de dört seviyesi var ve yukarıda bahsettiğim güç seviyesi de bu sınıflara göre hesaplanıyor.
- Düşmana vurarak enerji biriktiriyor ve onu ulti için kullanabiliyorsunuz. Temel yetenekleri güçlendirmenin tek yoluysa Legendary sınıfı yetenek bulmak. Her yetenekte Legendary Bonus diye bir şey söz konusu.
- Çoğu *Battlerite* karakteri *Royale*'e gelmemiş henüz. Zaman içerisinde hepsini getirecekler mi bilmiyorum ama bana kalırsa gerek yok, en azından şimdilik. Tabii tüm karakterlere alıştıktan sonra işin eğlencesi kaçabilir.

Bonus: Royale'den nefret ediyorsanız;

Oyunun Steam yorumları an itibariyle "Karışık". Gördüğüm kadarıyla bunun tek sebebi BR türünü anlamamış insanların öfkesi. "Sırf bala dayalı bu, olmamış" gibi yorumlar dolu. Yani o "Karışık" ibaresinin sizi yanıltmasını istemiyorum, oyun gerçekten güzel ama elbette herkese hitap etmeyebilir. Kendimize hitap etmeyen her oyunu kötüleyeceksek...

Hiç mi kötü yanı yok diye soracak olursanız oyunun fiyatı var. İlk oyun 20 liraydı erken erişim döneminde ve makul bir fiyattı bana göre, buysa 40. Erken erişimden çıkınca bedava olacak, o zamana kadar bekleyin bence.



- MOBA karışımı özgün bir fikir
- Görsel-işitsel tatmin
- EE olmasına rağmen büyük bir oyuncu kitlesi var, hızla oyuna girebiliyorsunuz
- Alevli geyiğe binip gezmek

—

- Fiyat
- Haritayı karartma işini abartmışlar gibi
- Derecenin neye göre belirlendiği biraz karışık

Son Karar

Battle royale sevmiyorsanız bile ücretsiz tam sürüme geçtiğinde şans vermelisiniz.

TÜR: Battle Royale | **YAPIM:** Stunlock Studios | **DAĞITIM:** Stunlock Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-133-brr


Ortaklaşa oynanan oyunlarda rekabet olmasa da arkadaşlıklar en çok bu oyunlar yüzünden bitiyor. Aman diyeyim.



Belirli oyunlara kazandığınız müttefikler de dâhil olarak işi iyice karıştırabiliyorlar.



SUPER MARIO PARTY

Oyuna mı geldik yoksa?

ALİ SEZGİN

Nintendo'ya tutku derecesinde bağlı olan oyunculara, bunun sebebi sorulduğunda sayacakları 3 nedenden biri mutlaka parti oyunlarıdır. Oynamaları çok kolay bir kere; joy-con'ları eline alan herkes mesela bir su hortumunu pompalayarak bir çiçek sulayabilir veya tava üzerinde et pişirebilir. Peki bunları ilk yapan olabilir misiniz? İnsansı bir mantarla İtalyan bir sucunun rekabetinin kaç arkadaşlığı bitme noktasına getirdiğini bilseniz şaşardınız. Eğer siz de sevgilinizle veya arkadaşlarınızla ne kadar sağlam bir bağınız olduğunu merak ediyorsanız, sakın ola ki şu internetteki aptal testlerle vakit harcamayın. Sadece bir araya gelip *Super Mario Party* oynayın yeter.

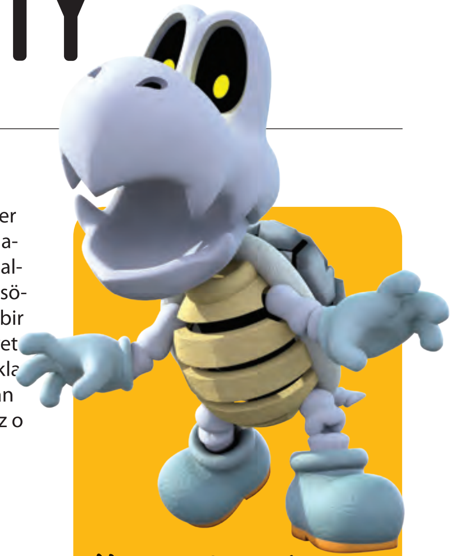
İncelemeye geçmeden önce oyunu oynarken oluşturduğumuz arka planı anlatayım ki oyunu nasıl bir ortamda test ettiğim kafanızda canlansın. İlkokul arkadaşlarımdan oluşan 4 kişilik ekibin tamamı birlikte oyun günleri yapabilmek adına Switch aldı ve *Mario Party*'yi tamamımız birlikte oynamak adına ön sipariş verdik. Oyunun çıkmasına haftalar varken bile alakalı alakasız en küçük haber paylaşıldı, yorumlar yapıldı ve hatta hile olmaması adına oyunun içerdiği mini oyunların oynanışını bile izlemedik. Böyle bir grup olunca da elbette sabahlamalarla ve iddasına maçlarla dolu geceler kaçınılmaz oldu çıktı. Pro Controller'larımızı hazırladık, Nintendo Online üyeliğimizi yeniledik, bir araya gelemeyecek olsak bile internet üzerinden yapacağımız seanslarla sabahlayabilirdik artık.

Nintendo'nun en büyük sorunu değişime ya çok açık ya da çok kapalı bir firma oluşu ki burada da saydığım hemen hemen her özellikle ilgili eksiklikler daha oyun çıkmadan başımızı ağrıtmayı başardı. Garip bir şekilde Pro Controller desteği yok mesela. Halbuki joy-con'larda olan HD-Rumble ve hareket sensörü aynı şekilde bu kolda da var. Online konusuysa bir başka hayal kırıklığı ama bu konuda bir iki cümle yetmeyeceği için ona sonra geleceğim. Bütün aksaklıklar bir kenara bıraktığınızdaysa karşınıza ilk oyunundan bu yana değişmeden albenisini koruyan, bildiğimiz o eğlenceli mini-oyun paketi karşılıyor bizleri.

O son altını çalmayacaktın!

Oyuna ismini de veren *Mario Party* modunun kendisi aslında turlayan bir masa oyununda değişik noktalarda rastgele çıkan yıldızları toplamak üzerine kurulu. Masa oyunu şeklindeki alanda oyuncular yüksek zarlar atarak yıldıza yaklaşmaya ve bir yandan da kendilerine avantaj sağlayacak eşyalara ve paraya sahip olmaya çalışıyorlar. Herhangi bir oyuncu yıldıza ulaşıp, onu altın karşılığında satın aldığındaysa Toadette onu yeni bir noktaya taşıyor. Bu sayede en arkada kalan oyuncu bile eğer şanslıysa bir anda kendini bir sonraki yıldıza çok yakın bir noktada bulabiliyor. Bütün oyuncular zarlarını attıktan sonraysa çeşitli mini oyunlarda yarışarak altın kazanmaya çalışıyorlar.

Mini oyunlar herkesin tek olduğu yarışlar olabildiği gibi bazen de bire karşı üç gibi haksız ama bir o kadar da eğlenceli modlara da ev sahipliği yapıyor. Örneğin bir mini oyunda oyunculardan bloklardan oluşan bir kuleyi ellerindeki toplarla yıkmaları bekleniyor.



Hiper-Sıradan oyunlar ve oyun dünyasına etkileri

Hiper–Sıradan (Hyper–Casual) oyunlar derin oynanış elementleri ve mekaniklere sahip olmayan, hemen hemen herkesin anında anlayıp oynayabileceği oyunlardır. Geçtiğimiz yıllarda Flappy Bird'le adından oldukça söz ettiren bu tür aynı zamanda Mario Party ve benzer temalı oyunlardaki mini–oyunların kökenini oluşturuyor.



Yanınızda samimi bir arkadaş grubu yoksa Mario Party sizi biraz yarı yolda bırakıyor. Halbuki kendisi Yoshi'nin sırtına binerken iyiydi.

3 oyuncudan oluşan bir takım küçük toplarla seri atışlar yaparak kuleyi yıkmaya çalışırken, onlara rakip olan son oyuncuysa ağır atışlar yapan ama atınca da blokların çoğunu kırabilen devasa bir silaha sahip oluyor. Seçilen karaktere göre özel zarlar mevcut. Örneğin çok geridesiniz ve ilk yıldızı alma şansınız yok. Bu durumda Bowser'ın içinde iki adet sıfır bulunan özel zarını atarak yerinizde sayabilir ve bulunduğunuz noktadan biraz daha faydalanabilirsiniz. Herkes zarını attıktan sonra bir tur geçmiş oluyor ki böylece oyunun başında kaç tur oynanacağına karar veriliyor. 10 turluk bir maç düşünüldüyse, o süre sonunda en çok yıldıza sahip oyuncu oyunu kazanmış oluyor. Kulağa biraz karışık geliyor olabilir biliyorum. İnanın bana gerçek masa oyunlarıyla karşılaştırıldığında *Mario Party*'yi oynamak çok daha kolay.

Super Mario Party'de kalan modlar da aynı şekilde oyuncuların kapıştığı veya ortaklaşa ilerlediği mini oyunlar üzerine kurulu. Favorilerimden biri River Surival oldu; Ortaklaşa oynanan bu modda amaç nehirde olabildiğince uzun süre ilerleyebilmek. Oyuncular içinde bulundukları botu, joy-con'ları kürek gibi kullanarak yönlendiriyorlar. Lakin sınırlı süre var ve zaman kazanabilmenin tek yolu ortamdaki balonları patlatıp, çıkan mini oyunları tamamlamak. Söylememe gerek olduğunu sanmıyorum ama nehirde ilerleyip balon yakalamak ciddi bir koordinasyon gerektiriyor. Bağrışmalar çağrışmalar içinde yüzerken bir de üstüne çıkan balonlarla koordine olmaya çalışmak büyük bir eğlence yaratıyor. Tek sıkıntı, ortaklaşa oynamaya dayalı mini oyun sayısının biraz az olması. Yani nehrin sonuna doğru gelirken, neredeyse çıkan bütün oyunları en az 2 kere oynamış oluyorsunuz.

Toad'un hazine sandığıysa, gizli bir hazineyi içinde barındırıyor. İki tane Nintendo Switch ekranını bir araya getirdiğinizde, Switch'leri birbirine bağlayarak özel oyunlar oynayabiliyorsunuz. Sadece oynamak da değil, Nintendo ekranları o kadar dahiyane bir biçimde kullanmış ki, diğer firmaların bu durumdan ciddi ciddi oturup ders çıkarmaları gerekiyor. Adını hatırlayamadığım tank oyununda iki oyuncunun da elinde oyun alanından birer parça oluyor. Oyuncular Switch'lerini istedikleri gibi bir araya getirerek bunu tek bir parçaya çeviriyorlar. Örneğin Bir Switch'i yatay, diğerini dikey koyduğunuzda başka bir harita, ikisini de uzunlamasına koyduğunuzdaysa bambaşka bir oyun alanı ortaya çıkıyor. Switch'ler birbirlerine bağlılar ama konumlarını nasıl algılıyorlar derseniz işte işin deha kısmı orada yatıyor. Oyuncular yerleşimi yaptıktan sonra, iki konsol üzerinden geçecek şekilde elleriyle bir çizgi çekerek hangi konsolun nerede bittiğini, hangisinin nerede başladığını gösteren bir hat belirlemiş oluyorlar. *Super Mario Party* de buna uygun olarak eşleşmeyi sağlıyor.

"İnternet mi? O da neymiş?" *– Michael Nintendo*

Bunca güzel oyun modunu okudunuz ve ister istemez ağzınız sulandı diyelim. Tek sorun bunları 4 arkadaşınızla oynayacak kadar joy-con kolunuzun veya dostunuzun olmayışı diyelim. Bu durumda internet üzerinden oynayabileceğinizi düşünüyorsunuz değil mi? Ne yazık ki Nintendo, Nintendo'luğunu yapmış ve gerçekten yetersiz bir online moduyla karşımıza çıkmış. Çevrimiçi oynanışta ne Mario Party ne de River Survival gibi ana modlar oynanabiliyor. Yalnızca ve yalnızca sırayla 15 adet mini oyunun oynanabildiği anlamsız ve saçma bir oyun modu var. Hiç abartmadan söylüyorum parti modu internet üzerinden oynanabiliyor olsaydı, *Super Mario Party* bu sene rahatlıkla başında en çok vakit geçirdiğim oyun olabilirdi.

Super Mario Party 500 adet mini oyunuyla rahatlıkla herkese tavsiye edebileceğim bir oyun olmayı burun farkıyla kaçırıyor. Çevrenizde bu oyunu oynayacak 3 arkadaşınız yoksa ve daha önemlisi 2 adet joy-con'a daha sahip değilseniz bana göre *Mario Party* bu noktada Switch'in olmazsa olmazlarından biri değil. Doğru şartlar altında bu sene oynadığım en iyi oyunlardan biri, bunu kesinlikle inkâr edemem. Bir de o doğru şartları ortaya çıkarmak için kılı kırk yarmak gerekmese...



Oyunda altınınızı saklamaya çalışmayın. Ya bir oyuncu çoğunu sizden alıyor ya da bir şekilde kaybediyorsunuz.



- Mini oyunların tamamı çok zevkli
- Mario Party modu muhteşem
- 4 oyuncuyla tadından yenmiyor



- Joy-con şartı can sıkıyor
- En zevkli modları online oynanmıyor
- Mobil olarak her yerde oynanabilecek yapıda değil

7



Son Karar

Mario partisine bu sefer sadece en sevdiği arkadaşlarını davet etmiş.

TÜR: Parti | **YAPIM:** Nintendo | **DAĞITIM:** Nintendo / CD Media | **KUTULU FİYATI:** 479 TL | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 dolar/Euro (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** mariowiki.com/Super_Mario_Party

KAPAK İNCELEME

RED DEAD REDEMPTION II

ŞİDDET-KEFARET DÖNGÜSÜNÜN UNUTULMAZ BİR BAŞKA SAFHASI...

YAZAN ONUR KAYA

Bir dönemin has insanları, o dönemleri daima en geç terk edenler olurlar. Kendinizi bir zamanla özdeşleştirmişsinizdir, sonra karşınıza bir yol ayrımı çıkar. Sunulan seçim acımasızdır: Ya evrimleşecek ya da öleceksinizdir. Bazen değişmektense ölmeyi tercih edersiniz çünkü değişmenin kendisi adı konulmamış, gayrı resmi bir ölüm gibi gelir gözünüze. Bazen değişmeye çalışıp didinir ama başaramazsınız, ruhunuz maziye kazık çakmıştır çünkü. Bazen de istenen değişim kapıyı çalar ama çok geç kalmıştır... Değişime ayak uyduramayan, eskiyi arayan bu ruhlar için her şeyin bitişi, bir insanın içinde doğabilecek en beter şeylerden birinin, yani umudun zehirlisinin doğmasıyla başlar.



İncelemesini yazma şerefine nail olduğum bu şaheser, yani *Red Dead Redemption 2*, hikâyesini anlatmaya böyle zehirli bir umudu göstererek başlıyor işte, ardından da o umudun doğurduğu şiddet döngüsüne sokuyor oyuncusunu. 1899 senesine, Vahşi Batı'nın çoktan ehlileştiği dönemlerdeki Amerika'ya, Dutch Van Der Linde ve çetesinin hikâyesine tanıklık etmeye götürüyor bizi. Bizi çıkardığı zaman yolculuğunda, hükümranlığa yükseldiği çağı geride bırakamayan üç gariban insan tipinin üçünü de doyasıya anlatıyor ve bunu yaparken video oyunlarının, gerçekten olabilecek en iyi şekilde yapıldığında, ne kadar kapsamlı anlatı örnekleri haline gelebileceğini, bir insanı ne kadar etkileyebileceğini bir kere daha kanıtlıyor.

Red Dead Redemption 2'nin methiyeler düzülecek yanları varsa (ki çok), bunların en başta geleni; özene bezene yaratılmış dünyasını, ilmek ilmek dokunmuş gerçekliğini oyuncudan ötede tutmuyor oluşu. Oyunun inceleme boyunca öveceğim tüm güzellikleri aslında tam da bunu amaç doğrultusunda ortaya çıkarılmış bir bütünün parçaları. Farkındasınızdır, ne zaman bir açık dünya oyunu akranları arasından sıyrılıp kendini göstermeyi başarsa, oyunu överken "yaşayan bir dünyaya sahip" cümlesi mutlaka kullanılır. Bu tekrarlana tekrarlana ağırlığını kaybetmiş gibi görünen bir ifade olmakla beraber, aslında çoğu durumda gereksiz yere söylenmez. Büyük stüdyolar, büyük yapımcılar ister koridor yapılı ister açık uçlu olsun, oyunlarında nefes alır görünen bir illüzyon yaratmaya, bu illüzyonu oyuncuya özümsetmeye takıntılıdır genelde. Bu sıklıkla başarılır ancak arıza her zaman, oyuncuya o dünyada yaşayan bir başka normal varlık olduğunu hissettirmeye geldiğinde çıkar. Yapay zekâ sahibi karakterler, sırf gerçekçi görünmek için yapacakları, kim bilir kaç kare boyunca sürecek animasyonlardan şikâyet edecek konumda değildir. Kodlarında ne yazıldıysa başlarına gelir. Ancak oyuncu, at üzerinde son hızla giderken hiç yavaşlamadan tek tuşla ganimet/materyal toplayabilmelidir mesela. Gittiği yere bakmadığı noktada takılıp düşmemelidir veyahut. Sıkılır yoksa. Bir oyun keyif verecekse, her şeyden önce pratik olmalıdır sonuçta ve pratiklik adına, oyuncuyu içinde yaşadığı o muhteşem dünyadan ayrı, bir üstün varlık haline getirmek mubahtır oyun yapımcıları arasında. Pratiklik ve oyuncunun gururu, asla ve kat'a çöpe atılmaması gereken iki şeydir. Oyuncunun sinirini bozmaktan çok korkar yapımcılar.

Bir oyunu oyuncuya gerçekten "yaşatabilmek" için bu korkudan, bu seraptan kurtulup gerçekliğin çölünü görmek ve kucaklamak gerekiyor bence.



AT MESELESİ

Oyuna girip biraz ilerlediğinizde göreceksiniz ki yarış atlarından savaş atlarına, edinebileceğiniz çeşit çeşit at var. Masraflılar da aynı zamanda. Bu atların parasını çıkarmanın yanı sıra, aralarından seçim yapmak da bir dert ancak bu dertten oyunun başında azıcık uğraşarak kurtulabilirsiniz! Oyunda başıboş gezen vahşi atlar bulup yakalama imkânınız var ve oyundaki en iyi atlardan bazılarını sadece bu şekilde edinebiliyorsunuz. Bunlardan biri olan Arabian White'ı erkenden ehlileştirip, bir daha at derdiyle uğraşmayabilirsiniz. Haritanın Kuzeydoğu kısımlarını keşfettiğinizde Lake Isabella isminde bir göl bulacaksınız. Bu gölün batı yakasında gezinin ve gözlerinizi dört açın, beyaz bir at gördüğünüzde aradığınızı bulmuş olacaksınız. Sıra bu atı ehlileştirmeye gelecek. İşin o kısmı biraz uğraştırabilir ancak kement ve sabır bu yolda en yakın dostlarınız. Başarırsanız hem hızı hem de dayanıklılığıyla tüm oyun boyunca işinizi görecek kalitede bir atı bedavaya getirmenin keyfine varabilirsiniz.



Çetenin ilk göçüyle geldiğiniz Rhodes kasabasında, bölgenin iki köklü ailesi arasındaki düşmanlıktan faydalanmaya çalışıyorsunuz.

Red Dead Redemption 2'yi oynadıktan sonra göreceksiniz ki Houser kardeşler "mızıka arkadaşlarıyla" mantık çerçevesinden çıkmadan tam da bunu yapmaya çalışmış ve bana sorarsanız başarmışlar. İnsanı dumura uğratansa, bu başarıyı ortaya çıkardıkları ölçek. Sanki *Red Dead Redemption 2*'nin yapım süreci için bir anayasa (Amaç yasa?) yazılmış ve buna iki değiştirilemez, değiştirilmesi teklif dahi edilemez madde belirlenmiş gibi:

1. Oyuncu ne pahasına olursa olsun dünyanın içinde yaşadığını, hikâyedeki olayların karakterinin başına geldiğini hissetmeli.

2. Kaliteden hiçbir noktada, hiçbir şekilde, hiçbir bahaneyle ödün verilmemeli.

Bu iki şeyi büyük ölçekli oyunlarda başarmak çok ama çok zor olmasına rağmen Rockstar belli özelliklerini ön plana çıkartarak eksiklerini mazur gördürten bir yapım ortaya çıkarmayı kesinlikle kabullenmemiş. Sonuç olarak da ortaya *The Witcher 3*'ün ardından açık dünya formülünü bir kere daha öteye taşıyan bir şaheser çıkmış.

Kefareti Red–Dead–Mek

Madem bir oyunu şaheser kabul etmek için muhteşem bir ana senaryoya sahip olmasını şart koşuyoruz, o zaman uygun olan konuya ana senaryodan ve karakterlerden girmek. En önemli nokta değil ama öncelikle sayısal değerleri aradan çıkaralım ki kafanızda ölçeğe dair bir fikir belirsin. RDR 2, ana senaryo uzunluğu açısından Rockstar'ın şimdiye kadar çıkardığı en bereketli oyun. Alelacele sadece ana senaryoyu oynasanız bile 45 saat civarı bir süre gömeceksiniz oyuna ki *GTA* oyunlarında bu süre genelde 30 saat civarı olur, ilk *RDR*'nin ana senaryosuysa 20 saat civarı bir içerik bir sunuyordu. Bu uzunluk, bir devrin, yani kanunsuz Vahşi Batı devrinin kapanışını anlatmak yolunda çok yerinde kullanılıyor ve bu sebeple *GTA* oyunlarında da ilk *RDR*'de de gayet yerinde verilen "nereden nereye" hissiyatını daha önce hiçbir Rockstar oyununun vermediği bir yoğunlukta veriyor *Red Dead Redemption 2*. Oyunun ilk ve son anları arasında yıllarla ölçülen bir zaman dilimi var ki bu zaman diliminde olanlar başlı başına harika bir senaryo ortaya çıkarmanın yanı sıra, halihazırda zaten harika olan ilk oyunun hikâyesini çok ama çok daha anlamlı bir hale getirmek konusunda tek kelimeyle MUHTEŞEM bir iş başarıyor. Tüm bunlar bundan önceki Rockstar oyunlarında görmediğimiz seviyede bir sinematografi ve sunum kalitesiyle birleşince, *RDR 2*'nin senaryosu içinize işliyor. Oyunun senaryosunun insanın üzerinde bıraktığı etki hakkında kişisel bir örnek vermem gerekirse, oynadığım tüm Rockstar oyunları arasında gözümden yaş akıtan ilk hikâyenin RDR 2'de olduğunu söyleyebilirim.

Her şeyin bu kadar güzel olmasında en büyük paysa ilk gördüğümde bende hem ismi hem de cismiyle çok düz bir karakter hissiyatı uyandıran ana karakterimizin, yani Arthur Morgan'ın oyun boyunca kat ettiği dikeni bol yol. Oyunu bitirdikten sonra tahmin ediyorum ki olacakları bilerek en baştan oynamak, her detayı sıfırdan özümsemek isteyeceksiniz. Van Der Linde çetesinin üç





Bu kasabadaki silah satıcısı, pek acayip bir sır saklıyor. Dükkânın çevresini bir koklayın derim.

Alright, alright, take it easy. Behind the... the wall in the bedrooms.

Rehin alabildiğiniz karakterlerin (mesela bu arkadaşın) biletini kesmekte aceleci davranmayın ki ağızlarından laf alabilin.

has adamından biri olan Arthur'un hikâyesi bu kadar iyi yazılmış, bu kadar iyi anlatılmış ve detayları gümbür gümbür ilerleyen ana senaryonun kenarına köşesine özene bezene bu kadar iyi yedirilmiş çünkü. Hikâyesini sonlandırmanıza 1-2 saat kala bile hâlâ Arthur hakkında yeni şeyler öğreniyor olacaksınız ve yüreğinizdeki yeri her saniye daha da perçinlenecek. Hiç benzemediği John Marston'dan kesinlikle ve kesinlikle aşağı kalmadığına, hatta Arthur'u daha bile fazla sevme ihtimalinizin azımsanamayacak seviyede olduğuna kefilim sevgili okur.

(Bu arada Arthur'un "düz" görünümünü ben, oyundaki özelleştirme seçeneklerinin bolluğu sebebiyle karakterin boş bir tuval görevi görecek olmasına yormuştum. Dış görünüş de bir tarz meselesi olduğu için benim kendi düşüncem, karakterleri özelleştirmeye fazla açık tasarlamanın onlarla kurulan bağı zayıflatabildiği yönünde. Oyunu bizzat deneyimleyince durumun *RDR 2* için hiç de öyle olmadığını gördüm. Yapımdaki özelleştirme seçenekleri tam tersine, karakterin dış görünüşünü, oyunun senaryosunun gittikçe değişen havasına uydurma işini oyuncunun ellerine bırakacak tarzda. Oyun birbirlerinden çetenin yaşantısındaki dönüm noktalarıyla ayrılan bölümlere ayrılmış vaziyette. Durumun daha pozitif göründüğü bölümlerde sık sık berber ziyaret edip sinekkaydı tıraş ve kısa saçla dolaşıyordum ve şık giyinmeye özen gösteriyordum. Ortamın karardığı zamanlardaysa daha salaş, daha donuk renkli giysiler tercih ettim ve saçı sakalı aşırıya kaçmadan saldım. Farklı saç-sakal tercihlerinde bulunan oyuncuların ekran görüntüleri de sırıtıyor değil ama. Özelleştirme olayı tam kıvamında yani.)

Eski dost John Marston

Eski dostumuzun adını anmışken, kendisini bu oyunda istemediğiniz kadar göreceksiniz. Bir yan karakter olarak da harika iş çıkarıyor ve bu konuda yalnız da değil. Van Der Linde çetesindeki herkes güzel yazılmış çünkü. Çoğu oyunun senaryosunu takip etmekte güçlük çekerken, Van Der Linde kampındaki herkesin isimleri bir çırpıda öğrendiğimi ve hepsini gerçek birer arkadaş gibi tanımaya başladığımı fark edince dikkatsizliğimin kabahatini kendimde aramayı bir parça bıraktım. Elbette bunda kamp sakinleriyle görev içinde ve dışında sürekli olarak etkileşim halinde olmamızın payı çok büyük. Oyundaki karakterler hem sizinle hem de siz yokken günlük rutinlerine devam ediyorlar. Gider selam verirseniz size laf çarpıyorlar, sataşırsanız olay yumruğu yiyip bilincinizi kaybetmeniz ve kendinizi ormanda bulmanızla sonuçlanabiliyor. Hem Arthur Morgan, hem de Van Der Linde çetesi *RDR 2*'nin yapaylığını zerre çaktırmayan muhteşem gerçekliğinde yaşıyorlar. Ve siz de onlara eşlik ediyor, bu süreçte kendinizi hiç de dışlanmış hissetmiyorsunuz. Bu durum oyunun sinematografisinin, ara sahne yönetmenliğinin, seslendirmelerinin ve dudak senkronizasyonunun çok başarılı olmasından kaynaklı. Ara sahneden oynanışa geçişlerin pürüzsüz olmasını sağlayan kamera kullanımı oyunun samimiyetini katlıyor.

(Oyunun sinematik yönünü güçlendiren ufak ama çok hoş bir detay daha var ki, bahsetmeden geçemeyeceğim: Sinematik kamera. *GTA* oyunlarında sittin senedir gördüğümüz sinematik kamera, nihayet bu oyunda işlevli bir hale gelmiş. Görev sırasında diğer karakterlerle bir yerden bir yere giderken sinematik kameraya geçip, X tuşuna basılı tutarsanız karakteriniz yolunu kendi buluyor. Siz de yolculuğu bir film izlermişçesine izliyorsunuz. Çok ama çok tatlı bir özellik.)



KARAKTERLER BOMBOŞ BİRER SENARYO ARACI OLMANIN ÖTESİNE GEÇİYOR. CANINIZ CİĞERİNİZ OLUYORLAR.



Gelmiş geçmiş en bereketli Rockstar oyunu

Buraya kadar sadece ana senaryodan bahsettim, sıra geldi opsiyonel içeriklere. Gerçekten bu yönde özel bir çaba göstermiyorsanız, *RDR 2*'yi sadece ana senaryoyu oynayıp bir kenara atabilmenizin mümkün olduğunu düşünmüyorum. Oyuna harcanan emeği görünce bunu kendinize yediremeyeceksiniz çünkü. Oyunun yan içerikleriyle ana görevleri arasında kalite farkı hiçbir şekilde MEVCUT DEĞİL ve kurulan oynanış döngüsü şimdiye kadar benim bir oyunda gördüğüm en doğal oynanış döngüsü olduğundan, kesinlikle ve kesinlikle bir şeyler dikkatinizi başka yöne çekiyor. Bu şeylerin başında da oyundaki en birincil opsiyonel içerik olan Stranger görevleri geliyor. Red Dead Amerika'sında tek önemli şeyin Van Der Linde çetesi olmadığını bize gösteren Stranger görevleri ilk oyundakileri aratmayacak ilginçlikte ve sayıları daha artık fazla. Üzerine ilk oyundakinin aksine bazıları ana senaryodan filizleniyor, bazıları da ana senaryoda başına gelenlerin karakterimiz Arthur üzerindeki etkisini bize daha detaylı aktarmak için bir araç olarak kullanılıyor. Öte yandan *RDR 2* gibi temposunu kademe kademe artıran pek çok oyunda gördüğümüz şekilde, ana senaryonun coşmasıyla nispeten ilginçlikten uzak kalmıyorlar.

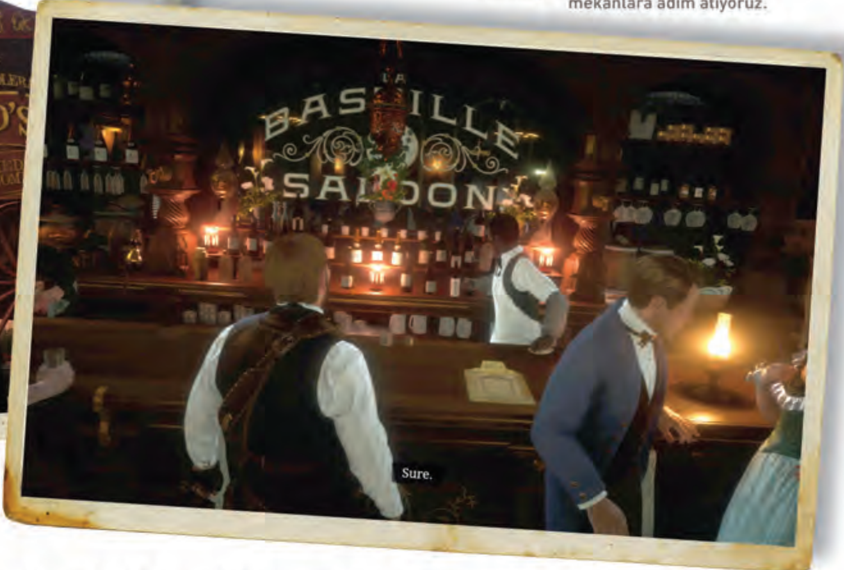
Etrafta dolaşırken karşılaşacağınız ve görev klasmanına girmeyen enstantanelerin sayısıysa aşıp gitmiş. Oyunu sabah akşam uyumak haricinde pek mola vermeden oynadığım beş gün boyunca bunlardan sadece bir ya da iki tanesi kendini tekrar etti ki onlar da ilk seferde "başarıyla atlatamadığım" olaylardı. Tekrar edenlerden birine de şöyle bir örnek vereyim: Dere kenarında dolaşırken altın arayan bir adamla karşılaştım. Bir yandan bana ters ters bakıp diğer yandan işiyle uğraştı, sonunda bir parça altın bulup şenlendi. Saatler sonra haritanın başka bir kısmında bir başka altın avcısıyla karşılaştım, "aaa aynı karşılaşmanın kaplaması değiştirilmiş hali" derken bir baktım bu seferki İspanyolca konuşuyor, seslendirmesi farklı. Daha müşfik bir tavrı vardı ancak daha şanssız çıktı, altın falan bulamadı. Oyuna harcadığım zaman arttıkça artarken, yeni olaylar başıma gelmeye devam etti. Oyunu bitirdim, baktım hâlâ ilk defa gördüğüm olaylar geliyor başıma. Üstüne bir de oyunu bitirmeye yakın yeni bir harita parçası açılınca, kelimelerim kifayetsiz kaldı. *Red Dead Redemption 2*'nin "gerçekliği" yaratılırken kıl kırk yarılmış ve bunun söylersem fena spoiler olacak, kendiniz oynayıp gördüğünüzde kesin "yuh!" diyeceğiniz bir başka boyutu daha var, oraya doğal olarak gir(e)miyorum. Elbette yan aktiviteler bu kadarcık değil, dahasını görmek için kutulara göz atmanızı öneriyorum. Oyunun sunduğu her şeyi yapmak için 100 saati aşkın zaman harcamanız gerekeceğini söyleyeyim ve sözlerime devam edeyim.

Bana bir masal anlat baba, içinde kovboyların...

Oyunun, gerçekliğini bu kadar inandırıcı kılabilmesinin bir diğer sorumlusu da kaliteli animasyonlarıyla aşırı detaylı mekaniklerinin el ele vermesi. Yukarıda bahsettiğim, oyunu pratik tutmak adına "tuşa bastın oldu" kafasında tasarlanmış komutları *Red Dead Redemption 2*'de kesinlikle göremeyeceksiniz. Temposu yüksek çatışmaların hızını kesmemek adına sadece cephane toplama otomatik yapılmış. Bunun haricinde her şeyin bir animasyonu var. Cesetlerin üzerini aramak, etraftan ganimet toplamak, hatta ürktüğünde atınızı sakinleştirmek gibi pek çok şey için karakterinize komut verecek ve komutunuzun oyunun görselliğine yansımasını izleyeceksiniz. Eğer at sürerken dikkatli davranmaz, önünüze bakmadan dağa bayıra çıkmaya kalkarsanız atla beraber kafa üstü yere çakılacaksınız. Yine şehir merkezinde nereye gittiğinize aldırmazsanız kendi işine bakan vatandaşı yaralayacak, yok yere peşinize polis takacaksınız. Karakteriniz ile atınızın sağlığı ve fiziksel dirayeti yavaş yavaş tükenecek, düzenli olarak yemek yemek ve atınızı besleyip temizlemek zorunda olacaksınız. Arthur'un saçı sakalı uzayacak, arada gidip yıkanmazsa leş gibi görünecek, bu sebeple kişisel hijyeni dert etmek durumunda kalacaksınız. Fiziksel durumunuz olumsuz etkilenmesin diye haritada bulunduğunuz konum sıcaksa hafif giyinecek, karlı dağlara çıkarsanız eyerinizde tutabildiğiniz sınırlı sayıda giysinin arasından kışlıklarını çıkaracaksınız. Çevre etkileşimi ve mekaniklerin bu derece detaylı olmasının yanına ufak dokunuşlarla oyunun dört bir yanına yerleştirilen komuttan bağımsız animasyonların eklenmesi, ekrana yansıyan görüntülerin kendi-



Vahşi Batı'da eğitimli adamın işi zor. Sapyoseksüellik henüz keşfedilmemiş, olan doktora, mühendise oluyor.



Salaş kovboy John'un aksine Arthur rolündeyken çok kez şık giyiniyor, şık mekânlara adım atıyoruz.

GTA'NIN VAHŞİ BATI ŞUBESİ GİBİ DEĞİL. ÇOK YENİ BİR HİSSE SAHİP BİR OYUN RED DEAD REDEMPTION 2.



ni gerçekten çok nadir tekrar etmesine yol açacak. Oyun görsel olarak kendini bu kadar az tekrar etmesini ve verdiği hissiyatı onlarca saat sonra bile bu kadar taze tutabilmesini bütün bunlara borçlu işte.

(Oyunun mekaniklerinin çok detaylı olması kontrolleri de karmaşıklaştırıyor ve bir noktada DualShock 4'ün tuş sayısının oyunu rahat oynamaya imkân vermediğini fark ediyorsunuz. Örneğin, karakterlerin yakasına yapışmak için kullanacağınız tuş olan Üçgen, aynı zamanda ata binmek/attan inmek için de kullandığınız tuş. Şehir merkezinde yakınınızda bir NPC varken ata binmeye amacıyla tuşa bastığınızda kendiniz yoldan geçen masum vatandaşın yakasına yapışmış bulabiliyorsunuz. Bu ve benzeri başka durumlar gerçekten sinir bozabiliyor ama Rockstar'ın elinden de bir şey gelmediğini anlayabiliyorsunuz.)

GTA değil, RDR tarzı çatışma

Rockstar oyunlarının çatışma mekaniklerin çok detaylı olmamasına alışığız. Ateş etmeye devam ettikçe hedef imlecinin büyümesi durumunu bile görmedik *GTA V*'te ve açıkçası kendi adıma bu durumdan şikâyetçi değildim. Oyunun rahat oynanması gerekiyordu ve bu basitlik anlaşılabilir bir tercihti. Ancak *RDR 2*'nin simülasyona doğru kayan ne kadar çok mekanik barındırdığı düşünüldüğünde bu oyunun biraz daha nüans sahibi, biraz daha tok mekaniklere ihtiyacı olduğu kesindi. Rockstar da tam olarak böyle düşünmüş. Temel mekanikler hâlâ aynı ancak imleç büyüyüp küçülmesi durumu oyunda mevcut. Özellikle hoşuma giden bir detay, kurşunu ateşledikten sonra yenisini namluya sürmenin otomatik olmaması ve ateş tuşuna tekrar basmamız gerekmesi oldu. Bunun yanında silahların verdiği tokluk hissiyatı ilk oyundan ve *GTA V*'ten öte bir noktada. Herhangi bir eksiği gediği bulunmayan ve kullanması hâlâ çok keyifli olan Dead Eye özelliğimizse, önceki halinden farklı olarak oyunun bir bölümünden sonra düşmanların hayati yerlerini kırmızı renkte göstermeye başlıyor. Yani kritik hasar vermek için kafaya sıkmak zorunda değilsiniz, düşmanınızı kalbinden, hatta kasıklarından vurabilirsiniz. Sıcak çatışmalarından yanı sıra ok/yay ve fırlatma bıçağının eklenmesiyle gizlilik opsiyonlarının arttığını da belirtmek gerek.



TOPLANABİLİR NESNELER

"Enstantane" formatındaki yan görevlerin yanında, oyunun açık dünyasında yapabileceğiniz dünya kadar şey var. Hangi hayvanı hangi silahla, hatta o silahın hangi cephane tipiyle öldürdüğünüzün hayvandan edindiğiniz postun kalitesini etkilediği fazlasıyla detaylı bir avlanma mekaniği var oyunda mesela. Yetmezmiş gibi av hayvanlarının, her birinden birer tane avlayabildiğiniz "efsanevi" versiyonları var, bunların post, diş ve boynuzların kalıcı bonuslar kazanmanızı sağlayan süs eşyası ve muskalar yapabiliyorsunuz. Avlanmanın yanında balık tutabiliyorsunuz ve balıkların da yine yakalaması epey zor efsanevileri var. Bunların yanında, pahalı sigara paketlerinden çıkma her biri belli setlere dahil 100'ü aşkın sigara kartı var. Bulmak için haritayı fellik fellik etmenize sebep olacak dinozor kemikleri ve gömülü hazineler var. Keşfedebileceğiniz 200'e yakın hayvan türü, 30 farklı balık türü, yemek pişirirken veya ilaç imal etmek için kullanabileceğiniz 43 bitki türü var. Kimisini satın alarak, kimisiniyse doğadan vahşi halde bulup ehlileştirerek koleksiyonunuza katabileceğiniz 19 farklı at cinsi var. Domino, Black Jack, Poker ve Five Finger Fillet gibi kumar çeşitleri var. Var oğlu var kısacası.



OYUNUN TEKNİK BAŞARISI YALNIZCA PASTANIN KREMASI AMA DENEYİME AZIMSANAMAYACAK BİR LEZZET KATTIĞI GERÇEK.

PC hayalleri

Söylemem gerek var mı bilmiyorum ama *RDR 2* gerçekten harika görünüyor. *GTA V* de grafikleri ve fizik motoruyla çok başarılı bir yapımdı ancak Los Santos'un teknik başarısı, bir önceki nesilden kalmaydı. Rockstar'ın RAGE motorunun, baştan sona mevut nesil konsollar için tasarlanmış bir oyunda neler yapabileceğini PS4 ve Xbox One'ın ömrünün sonuna bu kadar yaklaştığımız halde ilk defa görüyoruz demek oluyor bu ve *RDR 2*'nin görsellik cephesindeki başarısı da, diğer cephelerde olduğu kadar büyük. PS4 Pro'da oynama şansına eriştiğim oyunun bu kadar güzel gözükebildiğine uzun bir süre inanamadım ben. Başka bir stüdyo yapıyor olsa veya daha az zaman ve para harcansa final sürümünde grafik kalitesinde düşüş kesin görürdük gibi geliyor. Alan derinliği, objelere bağlı bulanma efekti, yumuşak gölgelendirmeler gibi dokunuşların yanı sıra grafiklerin tamamen nicel verilere bağlı olan çizim mesafesi, genel doku kalitesi gibi tarafları bile, oyunun ölçeği ve konsolların donanım gücü göz önüne alındığında inanması güç seviyede. Doku kalitesi etkileyiciliğini, yalnızca ve yalnızca tüm oyunu FPS kamerasından oynamaya kalkarsanız kaybediyor, o da yalnızca bir parça. Oyun tek kelimeyle MUAZZAM görünüyor.

Oyunun görsel anlamda taviz verdiği o kadar az şey var ki, olası bir PC versiyonundan Ray Tracing implementasyonu, daha yüksek çözünürlüklü dokular ve daha güçlü kenar bir kenar yumuşatma efekti haricinde ne bekleyebiliriz bilmiyorum. Şu güzelliği 60 fps'yle tecrübe etmenin ayrı bir keyif olacağı da bir gerçek. Pro'da olmasa bile standart PS4'de, can sıkıcı sıklıkta olmasa bile gözüme ufak tefek kare oranı düşüşleri çarptığını bir kenara not edeyim tabii.

Oyunun albümü yine, ilk oyunun müziklerini de yapmasının yanı sıra *GTA V* ve *L.A. Noire* üzerinde de çalışan Woody Jackson tarafından bestelenmiş lakin kendisine eşlik eden, isimlerini şu an burada sayamadığım pek çok başka sanatçı var. Müziklerin hem genel kalitesi güzel hem de oyun içinde sunumları harika. Görev sırasında yüksek tempolu parçalar girer ve sürekli bir gerilim yaratırken, görev dışında serbest dolaşımda çalan melodilerin arada interaktif bir şekilde gelip, atmosfere yeterli katkıda bulunduktan sonra fazla eskimeden geri çekiliyor olması gerçekten çok güzel bir detay. Müziklerin dışında genel çevre seslerinin çok çeşitli olduğunu söylemeye gerek yoktur diye düşünüyorum. Oyunun ses yönetmenliği harika.

İPUÇLARI

★ Kampa gittiğiniz kimi zamanlar yoldaşlarınızın birtakım ufak tefek görevlerle beklediklerini göreceksiniz. Bunları mümkün olduğun erken yapmaya çalışın, yoksa şansınızı kaçırıyorsunuz.

★ Gökyüzünde duman gördüğünüz zaman gidip kaynağına mutlaka bir bakın.

★ Oyunda başınıza koyulan ödüllerden kurtulmanın tek yolu o postaneye gidip o parayı paşa paşa ödemek. O yüzden yaramazlık yapmayın, yapacaksanız da yüzünüze maske takmayı unutmayın. Gözlerinizden aşağısını kapatan bandana çok aşırı faydalı değil, yüzünüzün tamamını kapatan maskelerden edinmek ilk yapacağınız şeylerden biri olsun.

★ Yine yaramazlık yapacaksanız, ortalığı dağıttıktan sonra aynı giysilerle dolaşmayın, atınızda farklı giysiler taşıyabiliyorsunuz. Farklı hava koşullarına uygun giysi kombinasyonları taşımanın yanında, bir tane de "haydut" kombini yapmanın zararı olmaz.

★ Koşarken üçgen tuşuna basmak yakındaki karakterin yakasına yapışıp yere yatırma komutu ancak üçgen tuşu ata binmek için de kullanıldığından, kalabalık yerlerde dikkatli olun, benim gibi boşu boşuna para cezası ödemeyin.

★ "L3+R3" kombinasyonuyla açtığınız Eagle Eye özelliği, sadece hayvan izlerini değil etraftaki faydalı otları da gösteriyor. Ot sevginizi dindirmek için kullanın.

★ Avlanırken "hayvanları kementle yakalayıp bıçakla öldürmek" şeklinde bir alternatifiniz var, aklınızda bulunsun. Aynı şekilde eğer su içinde hayvan öldürürseniz, bedenini kementle kıyıya çekebilirsiniz.

★ Atınızın üzerinde orta boy tek bir hayvan taşıyabiliyorsunuz. Her iki yanınaysa birer ufak hayvan (tavşan, hindi vb.) asabiliyorsunuz. Evcilleştirdiğiniz ikinci bir atı da ıslıkla sizi takip etmeye yöneltebilir, av taşıma kapasitenizi iki katına çıkarabilirsiniz.

★ İş icabı at arabası kullanmanız veya trene atlamanız gerekirse ıslık çalın ki atınız arkadan takip etsin. Atınızı saçma sapan bir yerde yapayalnız bırakmanız demek, sizin de saçma sapan bir yerde yapayalnız kalmanız demek, her şey karşılıklı. Ha olur da atı bir yerde unutursanız, oyunu kaydedip tekrar yükleyin, yanınızda belirecektir.

★ FPS kamerasında oynamayı meraklıysanız aşağı ok tuşuna basmanın yakın nişan özelliğini aktifleştirdiğini bilin.

★ Oyunda sınırlı da olsa hızlı seyahat özelliği mevcut. Fark edeceğiniz üzere sadece duraklardan binebildiğiniz at arabalarıyla ancak şehir/kasaba merkezlerine gidebiliyorsunuz. Öte yandan kamp geliştirmelerinde önce Dutch'ın, ardından da Arthur'un meskenlerini geliştirirseniz, Arthur'un karavanının arkasında çok daha spesifik yerlere hızlı seyahat etmek için kullanabildiğiniz bir harita açılıyor. Tek eksisi yalnızca kamptan kullanılabiliyor olması.



Atınıza sevgi gösterin, sevin, okşayın ki sizin için dağları delsin.

Silah bakım ekranı hem en büyük yardımcılarınızı yakından incelemenize hem de onları temizleyip işlevsel tutmanıza yarıyor.







- Detaylı ve optimum seviyede bir gerçekçilik
- Hiçbir noktasında ödün verilmemiş prodüksiyon kalitesi
- Daima tok hissettiren oynanış
- Muhteşem senaryo

—

- Kontrol cihazındaki tuş sayısının oyunun kontrollerini rahat kılmaya yetmiyor

9+



Son Karar

The Witcher 3'le aşık atabilecek bir oyun diyeyim, anlayın.

Rockstar boşuna Rockstar değil

Kelimelerin, üzerinde ne kadar daha uğraşırsam uğraşayım kifayetsiz kalacağı şu koca laf kompleksinin özetini vermek gerekirse: *Red Dead Redemption 2*, ölçeği üzerine her düşündüğünüzde aklınızın çıkmasını sağlayacak bir prodüksiyon kalitesine sahip. İnsanı daha da şaşırtasa, bunu yaparken, oynanış ve görselliğindeki realizmi, yazımındaki samimiyetiyle birleştirdiği süreçte o prodüksiyon kalitesinden bu kadar az (1000'de 1) ödün vermeyi başarabilmesi. Oyunun yarattığı gerçeklik illüzyonu, yaşanmışlık hissi veya gavurun deyimiyle "immersion" oyun süresinin uzunluğuna rağmen asla bozulmuyor. *Red Dead Redemption 2*'yle geçirdiğim 6 gün süresince ben, kendimi oyun oynamış gibi hissetmedim. Altı güç için bile olsa, bilincim bambaşka bir hayata transfer edildi. Gerçekten kendisiyle duygusal bağ kurduğum bir ata sahip oldum, geleceğinden endişe duyduğum arkadaşlarım vardı, hem kendi değerlerimi hem de Arthur'unkileri sorgulamama sebep veren yaşantılar birikti hafızamda. Baştan söyleyeyim, beyninizdeki ödül mekanizmasını olabilecek en efektif şekilde çalıştıran oyun değil *Red Dead Redemption 2*, ömrü hayatınızda oynanışından en çok keyif aldığınız oyun olmayacaktır ancak oyunları bir eğlence aracından öte, potansiyeli çok yüksek bir anlatı formu olarak görenlerdenseniz, gelmiş geçmiş en iyi oyunlarından biri olduğu fikrine kapılmanız kuvvetle muhtemel. Sürç-i lisan ettiysek affola, Rockstar ne kodunda ne metninde etmemiş. Bize kusursuz olmaya ne kadar mümkünse o kadar yakın bir oyun vermiş.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Rockstar Studios | **DAĞITIM:** Rockstar Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 470 TL (PSN, XBL) | **YAŞ SINIRI:** 18+
DAHASI İÇİN: reddead.wikia.com

MİZANSENLER

Sadece Onur değil, sürüsüne bereket OGZ yazarı da RDR'ye daldı (önümüzdeki ay incelemeleri yazdıracak insan bulamayacağız böyle giderse). Bir anlatın dedik, "Başınıza neler geldi?".

ÖZÜR DİLERİM BE DOSTUM

Bir gün Valentine kasabasında bir at çalmam icap etti. Kovalamacamı gerçekleştirdim, kasabaya döndüm. Atı iade edip onur kazanacaktım ama bir türlü sahibini bulamadım. Eee, ömrümü adamı bulmaya adayacak halim yok. Girdim ahıra sattım atı. Çıkıp sağa döndüm, yirmi metre ya gittim ya gitmedim soldan bir adam seslenip atını sordu. Neredeydin be adam? Neyse indim atımdan, ağır adımlarla yanına gidip babacan bir tavırla "Atın aramızdan ayrıldı dostum, benden duymanı istedim..." dedim. Şaşkınlıktan konuşamadı, "Ne diyeceğimi bilemiyorum, yazıklar olsun!" minvalinde bir şey söyledikten sonra yavaşça uzaklaştı. Sağ olsun şerife şikâyet etmedi ama. Keşke seçenek çıksaydı da atın parasını nakit ödeseydim. Her neredeysen atını çaldıran adam, özür dilerim... ★EGE

BİLEREK YAPMADIM!

Alışveriş yaptığım dükkândan çıkar çıkmaz, kapının önünde yerleri fırçalamakta olan bir kadına çarptım. Kadın talihsizce yere düştü ve üstü başı çamur oldu. Çığlıklarla koşmaya başlayınca ben de özür dileyerek arkasından koştum ama kadın "Hayvansın!" diye karşılık vererek kaçmaya devam edince başıma bir iş gelmesin diye geri döndüm. Aşırı eğlendim, muhteşemdi. ★İPEK

AT SÜRERKEN GÖZLER İLERİDE OLMALI

Valentine'da bir görevi bitirip ilerlerken, atımla yaşlı olduğunu düşündüğüm bir adama çarptım. Ben daha ne olduğunu anlamadan adam düştüğü yerden kalktı ve bana ateş etmeye başladı. Arkama bakarak at sürerken önümdeki garip kalabalığı görememişim, bir tarikat toplantısının içinde buldum kendimi. Tam olarak neciydiler veya neye tapıyorlardı bilmiyorum ama tamamı beyaz kostümler giyen Kuklux örgütünü andıran garip bir tarzları vardı. Olaylarını öğrenememiş olmamın en önemli nedeni ben arkama bakarken atımın 2-3 tanesine çarpıp yere devirmiş olmasıydı. Gördüğüm son şey 10 silahlı tarikat üyesinin bana silah çektiğiydi. ★ALİ



BU NASIL ARKADAŞ SEVGİSİ YAHU

Rhodes kasabasında dolaşıyorum bir gün, kilisenin yanında bir adamla karşılaştım. "Gavin! Gavin! Neredesin?" diye bağırıyor. Gittim konuştum, "Gavin benim arkadaş, komik bir heriftir, kayboldu bir türlü bulamıyorum" dedi. Konuşmaya devam edemedim, az etrafa bakındım tarif ettiği gibi birini göremeyince işime baktım ben de.

Aradan yıllar geçti... Yazı içinde de bahsetmiştim zaten, oyunun ilk anıyla son anı arasında yıllarla ölçülen bir zaman dilimi var. Blackwater'da dolanıyorum, eleman tekrar karşıma çıktı, hâlâ Gavin arıyor. Maşallah dedim, selam verip yoluma devam ettim.
★ONUR

TOPUK

Blackwater mevzusundan sonra çok da dikkat çekmemek için Valentine'da vakit öldürüyordum. Kampla kasaba arasında mekik dokuyup kampın ihtiyaçlarını gidermeye çalıştığım seferlerden birinde yine yolda kalmış adamın birine rastladım. Atının ayağına belli ki bir şey saplanmıştı. Adam da yerde kıvranan atın nalını çekiştirip duruyordu. "Selam." dedim yaklaşıp. "Yardım lazım mı? O nalı o kadar çekiştirme bak, atı kızdırıyors-" Cümlemi tamamlayamadım bile. At artık o acıyla adamı nasıl teptiyse adam yolun ta karşısına uçuverdi. Kendi atımdan inip adamın yanına koştum; darbenin şiddetiyle anında ölüvermiş. Bunu da benden bilmesinler diye hızla olay yerinden uzaklaştım. Malum, kasaba halkı mevzuları yanlış anlamaya fazla hevesli... Başıma yok yere ödül koymasınlar, atın teptiğini bizden bulmasınlar şimdi. ★CAN

HİNDİLERİ KORUMA CEMİYETİ

İkinci bölümün üçüncü görevi sırasında rakip çete kampını temizledikten sonra ağaçların arasında gezinen bir yabani hindiye ok attığımda, anında "Suçlu: Aranıyor!" uyarısı belirdi ekranda. Bir düzineden fazla haydutla onlarca dakika kurşun alışverişi yaparken ortalarda görünmeyen kanun ve düzen bekçileri bir hindiye ok savurdum diye nasıl birkaç saniye içinde, kasabaya kilometrelerce uzak dağ başında ortaya çıkıverdiler çözebilmiş değilim. Canlı ve insana gerçekçi hissettiren, şaşırtan dünyalar yaratmayı başarıyor Rockstar oyunları, orası kesin. ★NOYAN

AÇIK DÜNYA AÇILMAMIŞKEN

Oyunun başındaki dağda biraz gezeyim falan diye atıma bindim, tabii oyunun beni daha "açık dünya"ya bırakmadığının da farkında değilim. Tepede bir uyarı çıktı: Hava şartları çok sert, devam edersen atın ölebilir. Dedim "yahu daha biraz önce görevden geldim, bir şey olmaz". Daha iki dıgıdık'a kalmadı, çat diye at öldü, üstünden düştüm ben de. Hemen oyunu kapadım ne yapacağımı bilemeden. ★SABRİ

THE BARD'S TALE IV: BARROWS DEEP

Zindanlar ve çalgıcılar

EGE SAĞIN

The Bard's Tale IV'ten beklentimin yüksek olduğunu söylemem gerek. 33 yıllık bu oyun serisinden esinlenen Legend of Grimrock serisinin günümüz teknolojisiyle; eski tip, birinci şahıs kamerasından baktığınız sıra tabanlı RYO'ların güzelliğini ne kadar iyi birleştirdiğini gördükten sonra işin esas ustalarının sahalara dönmesi beklentileri ister istemez yükseltiyor. Brian Fargo'ya gözüm kapalı güvenirim. İyi bir evren kurgular, iyi hikâye anlatır ve ekibiyle geliştireceği oynanış mekanikleri de bir o kadar güzel olur. Bundan kuşkum yoktu. Fakat öngöremediğim bir nokta vardı: İhtiyarların modern teknolojiyle imtihanı...

Bunu baştan belirtmek istiyorum; acımadan, sakınmadan, gözünün yaşına bakmadan: Oyun teknik anlamda tam bir facia. Son yıllarda gördüğüm en kötü optimizasyonlu oyun olduğunu söyleyebilirim. Hem ilk başladığımda hem de üçüncü yaması geldikten sonra iki ayrı kısımda oyunu komple bırakıp "Ömer kusura bakma bu oyun oynanmıyor" diyerek incelemeden vazgeçmeyi ciddi ciddi düşündüm. Bu yalnızca benim başıma gelen bir olay değil, kullanıcı yorumlarında da benzer şeyler görüyorum. Oyunun harika çalıştığı sistemler de olacaktır ama zaten optimizasyon sorunu böyle bir şey, istikrarsız bir şekilde normalde çok rahat kaldırması gereken sistemlerde oyunun yerlerde sürünmesi.

Yakarım bu işlemciyi!

Geçen sayıda *Tomb Raider* incelerken yüksek ayarlarda rahat rahat oynadığım GTX 780 + i7 4770'li sistemimde sorunsuz oynamayı beklerken ultra ayarlarda ekran kartına %100 (Bu grafik seviyesiyle Brian sen hayırdır?) yük binmesi ve işlemcimin ısısının 95 dereceye fırlamasıyla birlikte oyunu en düşük ayarlara almak zorunda kaldım. Ha işin kötü yanı, ultra ayarlarda bile oyun görsel olarak 2008'den kalma duruyordu. *Legend of Grimrock* örneği, Kickstarter'la toplanan ciddi miktar para ve 35 yıllık sektör tecrübesi bir araya geldiğinde bundan çok ama çok daha iyisi olmalıydı. Brian'la bu konuda twitter'da konuştuğumuzda oyunun kötü gözüktüğüne katılmadığını, çok güzel gözüktüğünü söyledi. Ertesi gün gelen 3. yamayla biraz hak verdim. Yine günümüz oyunlarıyla ve *LoG*'la kıyaslanamayacak seviyede olsa bile çok gelişmişti. Fakat bir sorun vardı. Bu kez ultra ayarlarda 15 fps görüyordum ve düşük ayarlarda da performans 60'tan 30'a inmişti. Bundan bahsettiğimdeyse sorularım yanıtsız kaldı.

Bunlarla kalmıyor tabii, pek çok görsel ve işitsel bug mevcut. Bunlar yetmezmiş gibi oyunda ilerlemelerini engelleyen bug'larla karşılaşan oyuncularla dolu internet. Neyse ki benim başıma böyle bir şey gelmedi ama birkaç kez masaüstüne atma ya da eski bir kayıt dosyasına dönmek zorunda kalma gibi sıkıntılar yaşadım. Bir de savaşlar sırasında bazen 5 saniyeyi bulan gecikmeler oluyor. Tuşa basıyorsunuz, karakterler böyle 4-5 saniye bekleyip ondan sonra yeteneklerini kullanıyor. Sıra düşmandayken de benzer sıkıntılar var ki tekrar ettikçe iyice can sıkıyor.

Her şeye rağmen...

Fakat tüm bunlara rağmen oyundan vazgeçmez ve keyfini çıkarmaya çalışırsanız ödüllendirileceğinizden emin olabilirsiniz. Öncelikle evren kurgusu gerçekten harika. Serinin tüm birikimini değerlendiren ve eski oyunlara bolca selam çakan ekip, anlatının hakkını veren bir dünya tasarlamış. Skara Brae'den çıkıp açık alanlara, ormanlara, kasabalara vardığınızda yapacak bir ton görev, bulunacak bir ton sır sizi bekliyor. Fakat Brian Fargo'nun da kabul edip özeleştiri yaptığı gibi bu süreç biraz uzun. Skara Brae'nin yeraltındaki yıkıntılarında epey uzun zaman geçiyor. Bu ilk


Düşman çeşitliliği genelde aynı düşmanların farklı versyonlarından ibaret.

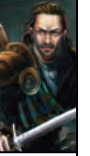
7/10 Çok bulmaca

Oyunu RYO değil de RYO / bulmaca olarak pazarlamaları gerekirmiş zira ÇOK bulmaca var. Evet bir dungeon crawler oyundan beklentimiz güzel bulmacalarla gizli odalar açıp hazineler bulmak olabilir ama bunun bir sınırı olmalı. Daha da kötüsü temelde başarılı olan bulmaca tasarımlarının onlarca kez kullanılması. Arka arkaya 5 tane aynı tip bulmaca çözmenin oyuna kattığı tek şey bıkkınlık hissi. Tadında bırakmaları ya da çeşitlendirmeleri gerekirmiş...



Hanımlar beyler, 2018 yılında ultra ayarda karakter modellemesi.







Yamadan sonra durum biraz daha iyileşti.

5-6 saati atlatıp oradan çıkana kadar sabretmenizi öneririm zira sonrasında çok daha çeşitli mekânlarda saatler sürecek (tüm yan görevlerle 55-60 saat) bir yolculuk sizi bekliyor olacak.

Ve gayet iyi olan bir oyun daha teknik sorunlar yüzünden patlar...

Kadim bir kötülüğün uyanıp etrafa dehşet saçtığı dönemde bu olayları engelleyebilecek bir avuç kişi olan maceracılar, büyücüler ve insan olmayan ırklar düşman ilan edilmiş; yobaz bir tarikat tarafından avlanmaktadır. İşte bu esnada hem maceracılar loncasını hem masum diğer ırkları hem de doğal olarak dünyayı kurtarmak için harekete geçeriz. Bard (Ozan), Practitioner (Büyücü), Fighter (Dövüşçü) ve Rogue (Haydut) sınıflarıyla en fazla 6 kişilik bir partiyle sıra tabanlı dövüşlerde mücadele ediyoruz. Şahsen oyunun isminin hatırına Bard karakter açtım ama kendisinin diğer sınıfların yanında çok etkisiz kaldığını söyleyebilirim. Sonradan açılan Cleric eğitimini ona aldırarak ara sıra iyileştirme büyüsünü kullandım o kadar... Oyunun başlarında faydalı olan destek özellikleri; ortalarına gelince diğer karakterlerin bekleme süresi sıfırlama ve büyü puanı alma gibi kabiliyetleri, büyülü silahlar ve kendi karakter gelişimleri yoluyla elde etmeleriyle beraber anlamsız hale geliyor. İsmi *The Bard's Tale* olan bir oyun için üzücü.

Savaşlara gelirsek... Düşman çeşitliliği biraz hayal kırıklığına uğrattı diyebilirim. Yani aslında çok çeşitli düşman var ama aynı düşmanların kostüm değiştirmiş hâlleri gibiler. Mekaniksel çeşitlilik tatmin etmiyor. Bizim karakterlerimiz içinse durum böyle değil, özellikle oyunun ortalarından sonra 2 büyücü, 2 dövüşçü, 1 haydut ve 1 işe yaramaz ozanlı partim hiç zorlanmadan tüm düşmanları alt ediyordu. Normal zorlukta oynadığımı da belirteyim tabii ama karakterlerin farklı yetenekleri ve elf silahlarının özellikleri birbirini öyle güzel tamamlıyor ki çok çeşitli ve düşmanları mahveden stratejiler geliştirebiliyorsunuz. Bu da gerçekten keyif veriyor, bu konuda iyi bir iş çıkarmışlar.

Boşa giden keşiflerime yanarım

Keşif yapmak da hem keyifli hem de ödüllendirici. Hikâyede ilerledikçe öğrendiğiniz yeni şarkılarla çeşit çeşit engeli aşmayı öğreniyorsunuz. Gözlerinizi dört açarsanız bu dünyanın her köşesinde şarkılarla aşabileceğiniz bir engel ve arkasında güzel ganimetler bulabilirsiniz. Fakat uzun vadede öyküsel keyif vermek dışında pek bir şey vadetmediğini söyleyebilirim. Sadece Skara Brae ve oradan çıkıştaki bir kuleden alacağınız (almak için ilerleyip geliştikçe geri dönmeniz gerekiyor) silahlar sonradan alacağınız her şeyden iyi oluyor. Yine bazı elf silahları işe yarasa da onların çoğu da sonlara doğru alınıyor. Gizli yerlere girip bulduğunuz, özel maymuncuk kullanıp açtığınız sandıklardan sadece düşük miktar para çıkınca hayal kırıklığı yaşamanız kaçınılmaz. Bu yüzden adalara gittikten sonra (gidince hangi adalardan bahsettiğimi anlayacaksınız) keşif yapmayı bırakıp ana hikâyeye odaklanabilirsiniz. Bu sorunun temel nedeni de yalnızca silahların efsanevi olması. Efsanevi zırhlar da olsa ve sırları keşfettikçe, bulmacaları çözdükçe açılan yerlerde onları bulsak daha tatmin edici olurmuş.

Son olarak seslendirmelerden ve şarkılardan bahsetmek istiyorum. Her karakter seslendirilmiş ve bazı figüranlar pek iyi olmasa da ana karakterler ve karakter yaratımında seçtiğiniz ses şablonları çok iyi. Parti üyelerinin birbiriyle atışmaları çok keyif veriyor ki isimli karakterleri bırakıp kendi paralı askerlerinizi oluştursanız dahi kendi aralarında geçen pek çok eğlenceli konuşma yaşanıyor. Şarkılarsa Ozanın Öyküsü isminin hakkını veren nitelikte. Harika melodiler ve dilime takılan sözlerle oyunun müzikleri enfesti. Gerek birkaç adet İngilizce şarkı gerekse çoğunluğu oluşturan İskoçça şarkılar harika. Soundtrack'ini saklayacağım nadir oyunlardan biri oldu.

Teknik açıdan çok sıkıntılı, bulmacalar konusunda olayı abartmış ve görsel açıdan çağına yakışmayan bir oyun olsa da temel mekanikleri, hikâyesi, yan görevleri, bulmacaları ve müzikleriyle türün koyu hayranlarını tatmin edecek bir oyun *The Bard's Tale IV*. Ancak türe hayran değilseniz ve bu tip sorunlara tahammül eşiğiniz düşükse yanından bile geçmeyin.

Elf Silahları

Oyunun önemli özelliklerinden biri 1 ile 3 arası (çoğu 3 olmak üzere) bulmaca içeren elf silahları. Bu bulmacaları çözdüğünüzde silahların büyülü özellikleri açılıyor ve 3. seviyeye gelen bazı silahlar gerçekten çok güçlü. Güçlü oldukları kadar mekanikler açısından keyifliler de. Çoğunu Inschriach Forest bölgesinde buluyorsunuz, sonrasında pek yok.

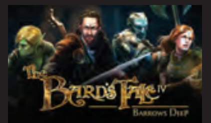


- Evren kurgusu güzel
- Harika şarkılar ve seslendirme
- Yetenek ve dövüş sistemleri başarılı
- Keşif hissi ve bulmacalar...

—

- ...fakat bulmacalar aşırı fazla ve kendini çok tekrar ediyor
- Düşmanların mekaniksel çeşitliliği
- Teknik açıdan tam bir facia
- Kayıt noktası az ve çökebiliyor
- Grafikler çağ dışı
- Yetenek seçiminde onay kutusu yok

5+



Son Karar

Korkunç teknik sorunlar ve sayıca çok, çeşit olarak az bulmaca...

TÜR: RYO | **YAPIM:** inXile Entertainment | **DAĞITIM:** inXile Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 77 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: bardstale.gamepedia.com

THE NATURE

lin win

Ne arıyorsanız onu bulmanın zor olduğu oyun

Neyin nasıl yapıldığını biraz geç çözebilmiş olmamda artık oyunların dakika başı ipucu vermesi ve yapımcıların oyunun çeyreği kadar öğretici bölüm hazırlamasından kaynaklı bir tembellik olduğunu düşünüyorum. Çünkü aslında o kadar da karmaşık değil *The Nature*. Kendi kendine kara kara düşünen Doğanın Ruhu kendisini görebildiğimizi ve duyabildiğimizi fark edince diyor ki, "Hımm... Bundan iyi odacı olur". Yani hiç değilse bence öyle düşünüyor çünkü direk yığıyor görevleri. Şunu topla, bunu topla, git evlen bebek yap torun sevmek istiyorum... Olağan oyun maceraları yani. Biz de henüz nasıl savaşacağımızı anlamadığımız için kaça koşa anahtardı, kütüktü, aranıyoruz.

Susamadan bütün suları içip, susayınca su bulamadığım için öldüğüm *The Nature*'ı biraz çözdükten sonra sevmedim değil aslında. Çevrenizdeki farklı canlılardan daimî olarak kaçmanız gerekiyor (klasik daire çize çize koşma taktiği gayet güzel işe yarıyor). Ya da bazılarıyla iş birliği içerisine girip kendi klanınızı yaratabilir ve kavgaya adam toplar gibi yardımınıza çağırabilirsiniz. Bu koşuşturmacanın üstüne bir de klasik epik macera müziğini eklediniz mi, basit grafikleri ve oyun mekanikleri olmasına rağmen keyifli bir yerli bağımsız yapım olmuş *The Nature*. ■ **GÜLHİS**







■ Çabuk sarıyor
■ Sade ama kolay değil, doğal olarak bir şeyler başarmak tatmin edici oluyor
■ Müzikler iyi seçilmiş



■ Bölümler biraz boş
■ Oyun mekanikleri ve düşmanlar tekdüze

6

Son Karar

Eski hayatta kalma – macera oyunlarının tadını veriyor.

TÜR: Macera / Hayatta Kalma | **YAPIM / DAĞITIM:** Unhysical Machinery | **DİJİTAL İNDİRME:** 8 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-133-nature

MY MEMORY OF US

sw one ps4 win

Kaş yapayım derken göz mü çıkarmışlar?

Maalesef 2. Dünya Savaşı oyun dünyasında fazlasıyla sömürülmüş bir tema ve *My Memory of Us*'taki gibi kör göze parmak bir şekilde işlenince, damakta tehlikeli bir kabak tadı bırakıyor genelde. Bir de bu oyun ayrı tuhaf: Böylesine ruh hastası bir dönemden (Nazi Almanya'sının Polonya'yı işgali, ayrıca Auschwitz kampının da bu ülkede bulunduğunu hatırlatayım) cicili bicili bir çocuk masalı çıkarmaya çalışır gibi bir hali var. İyi işlemeyen mekanikleri de cabası. Hal böyle olunca da 4-5 saatlik sıkıcı bir macera olmaktan öteye gidemiyor *MMoU* ne yazık ki.

MMoU'da polisten kaçan ufak bir erkek çocuk ve onunla tesadüfen tanışan bir kızın, ansızın ortaya çıkan robot işgaline denk gelen dostluklarını oynuyoruz. İlk yarım saatte en çok dikkatimi çeken oldukça başarılı müzikler oldu. Ayrıca bilinçli tercih edilmiş monokrom palet, boyadığı naif sanat esinli grafikler ve bilhassa Patrick Stewart'ın seslendirdiği ara sahneler, oyunun altı çizilesi diğer güçlü yanları. Ama işte bunlardan daha fazlası da gelmiyor aklıma ve bu kadarı da *MMoU*'yu iyi bir oyun yapmaya yetmiyor.

Oyunda iki karakteri eşzamanlı kullanmaya odaklı eş mekanikleri mevcut: Mesela kız hızlı koşabiliyor, sapan kullanabiliyorken; erkek çocuk gizlilik modunda yürüyebiliyor, camdan ışık yansıtarak bazı düşmanların görüşünü kapayabiliyor ve siz de bu anlarda kızı kullanarak orayı geçiyorsunuz. İki farklı karakteri aynı anda hareket ettirmek içinse bir el ele tutunma mekaniği düşünülmüş ama çoğu yerde cevapsız kalıyor. Birçok sefer Z'ye basmama rağmen el ele tutuş(a)mayan ikili yüzünden robotlara yakalandım. Karakterler bir yere inip çıkarken bunu otomatik yapabilselermiş daha iyi olurmuş bir de. Haydi bunlar tamam, e bulmacalar da oyunu kurtaramıyor ki... Oldukça basit ve bağlamdan kopuklar.

Eğreti alegorisi, abuk subuk kontrolleri ve esneten oynanışıyla pek tavsiye edemeyeceğim bir oyun *MMoU*. Belki on yaş civarında, iyi İngilizce bilen bir yakınınız varsa... ■ **İHSAN A.**





■ Müzikler
■ Naif grafikler
■ Patrick Stewart
■ Araç kullandığımız sekanslar çeşitlilik katmış



■ 2. Dünya Savaşı teması tembelliği
■ Oynanış mekanikleri

5

Son Karar

Özgün pek bir yanı yok, klasik 2. Dünya Savaşı temalı oyun tembelliği var.

TÜR: Platform | **YAPIM / DAĞITIM:** Juggler Games / IMGN.PRO | **DİJİTAL FİYATI:** 49 TL (Steam), 84 TL (PSN) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-133-mmou

REIGNS: GAME OF THRONES

lin | osx | win

Silah kalleşliği

2016 yılında çıkan ilk *Reigns* ve ardından gelen *Reigns: Her Majesty* oyuncuların beğenisini kazanmış, keyifli oyunlar olarak hafızalarda yer etmişlerdi. Üçüncü oyunla Game of Thrones dünyasına taşınıyor; Daenerys Targaryen, Jon Snow, Tyrion Lannister, Cersei Lannister ve Sansa Stark gibi karakterlerin rollerini üstlenerek Yedi Krallığa hükmediyoruz.

Oyunun mantığı gayet basit, öncekileri bilmeyenler için bir özet geçeyim: Önünüze değerlendirmeniz gereken duruma ilişkin bir kart çıkıyor. Kartı sağa veya sola sürükleyerek o konuyla ilgili kararınızı veriyorsunuz. Verdiğiniz kararlar 4 unsuru (ordu, din, halk ve hazine) etkiliyor. Bunlardan herhangi birinin değeri sıfıra düşerse kralı /kraliçeyi kaybediyor ve "çok yaşa yeni kral/kraliçe" ekranına bakakalıyorsunuz.

Karakterinizi öldüren tek şey bu tablo da değil üstelik. Bazen sevgilinin dudağından zehir tadabiliyor, bazen bir kutlama esnasında taşkınlığa kurban gidebiliyor, kimi zaman kendi askerinizin kılıcından, o da olmazsa Ak Gezenler'in elinden ölüyorsunuz. Anlayacağınız, ölümden kaçış yok. Amacınız yönetiminizi olabildiğince uzun sürdürmek. Bunun için hırs yapabilir, oyuna tekrar tekrar başlarken bulabilirsiniz kendinizi. Bazen de acaba farklı hangi kartlar var diye merak ederek ve yeni destelerin peşinde koşarak birkaç tur daha atabilirsiniz.

Özetle; oynanışı basit, gayet eğlenceli bir deneyim elimizdeki. Game of Thrones'un hikâyesini yeniden yazmak isteyenler varsa, onları ekran başına alalım. ■ **ENGİN**





■ Sade, sürükleyici, zevkli
■ Dizi müzikleri, karakterleri, dünyası



■ Bazı sonuçlar zorlama, bazı ölümler sinir bozucu gelebilir
■ Eski oyuncular için oynanışta ciddi bir değişiklik sunmuyor

7

Son Karar

Kendi finalini yazmak isteyenleri böyle alalım.

TÜR: Kart Oyunu / Macera | **YAPIM:** Nerial | **DAĞITIM:** Devolver Digital | **DİJİTAL İNDİRME:** 8,20 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** reignsgame.com

WWE 2K19

one | ps4 | win

Yeni ringler, yeni yollar, aynı hamleler

WWE 2K serisinin yeni sürümünde ringe adım atar atmaz birçok şey epey bir tanıdık geldi. Oynanış kısmı örneğin "tanıdık"tan öte, "eee, yıllardır aynı, sıkıldık" geldi hatta. Beş yüz liraya yakın fiyat etiketiyle sanal ve gerçek mağaza raflarına kurulan, iddialı vaatlerle gelen oyunun biz oyuncuları doğal olarak en çok ilgilendiren özelliği "oynanış" uzun yıllardır aynı kalıyor.

İşin gerçeği, oynanış ve içerikle ilgili gelişme, değişiklik ve yenilikleri geçtiğimiz yıllardaki WWE incelemelerimden, noktasına dokunmadan kopyalayacaktım da, yüzüm tutmadı artık o kadarına da. Seri son iki yıldır aynı oynanışla karşımıza çıkma özgüvenini buluyor ama bir yerlerden ve ben duruma sanal karakterim Noyo Furious'un adı gibi, öfkeyle karışık halde tepkiliyim hikâye temalı dövüş seven okuyucu arkadaşlar.

Kontra vuruş zamanlaması gene saçma sapan zorluk seviyelerinde, MyCareer modu seçme şansı verir gibi yapıp aynı sahneleri-maçları oynatma kandırmacası üzerine kurulu, üstelik kendi güreşçimizi yaratırken görünüş seçenekleri iyice azalmış bu yıl. Son iki sürümde olumlu puan verdiğim, ring - özel bitiriş hareketi - kapma, vuruş vd. - güreşçi gibi oyun içi temel parçaları yaratma ayrıntılarında genel olarak azalma var, biraz daha olumsuz puan. Bir süreliğine oynama değer tek mod WWE Universe gibi görünüyor bu yıl.

Tamamen bu son sürümde aklımdan geçen bir düşünce: Oyun seven kitleden çok WWE gösterilerine meraklı gruba daha çok hitap eden bir yapım yolunda artık *WWE* serisi. Kendi güreşçimize senaryo yazabilmek için PS3'e uygun klavye satın aldığım *WWE vs. Smackdown 2010*'dan, bir an önce konsol hard diskinden silmek istediğim *2K19*'a düşüş, gerçekten üzücü bir durum benim gözümde. Oyun motoru ve oynanışı değiştirmediği, en azından kapma hareketini sağ analogla yapma seçeneği sunmadığı sürece de yanına yaklaşmayacağım bu cafcaflı ve ateş pahası ringin. ■ **NOYAN**


W Universe, gene belki bir süreliğine oynanabilir.



■ WWE atmosferi ve ruhu gene iyi yansıtılmış
■ Kariyer modu kısmen ilginç sayılır



■ Oynanış çok eski ve hantal
■ Yükleme süreleri sürüm 2019!

5

Son Karar

Oyundan daha çok WWE severlere hitap eden bir yapım olma yolunda ilerliyor artık WWE 2K serisi.

TÜR: Dövüş | **YAPIM:** Visual Concepts, Yuke's | **DAĞITIM:** 2K / Aral | **KUTULU FİYATI:** 279 TL (PS4) | **DİJİTAL İNDİRME:** 168 TL (Playstore), 189 TL (Stram), 469 TL (PSN), 320 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** wwe2k.wikia.com


Diablo'nun keyfi en iyi multide çıkar.

DIABLO III: ETERNAL COLLECTION

osx | win | sw
ps4 | ps3
one | 360

Yatakta iblis avlamaca

Tam kendimi kurtardım, artık temizim diyordum ki her nedense Ömer'in "Switch'de Diablo yazmak isteyen parmak kaldırsın" çağrısına balıklama atlayıp yine aynı batağa saplandım arkadaşlar. Aslında cihazda şöyle bir bakıp yazabileceğim oyunu (sonuçta ilk çıktığından beri oynuyorum) her nasılsa Paragon 51. seviyeye kadar oynamışım. Yani farkında olmadan yine aynı batağa saplanıverdim.

Portatif Naphalem

Uzandığım yerden elimde *Diablo III* oynamak müthiş keyifli. Eternal Collection şimdiye kadar çıkmış tüm içeriği tek pakette topluyor. Ekrana bağlıyken 960p, eldeyken de 720p akıp gidiyor. En kaotik anlarda bile gram kasılma görmedim, bu da oyunun Switch için gayet iyi optimize edildiğini gösteriyor. Joy-con'ların kritik anlarda titremesi, Switch için elden geçmiş pratik arayüz ve Zelda temalı kozmetikleri de paketin artı hanesine yazılıyor. Ama şu var ki oyuna herhangi başka bir platformda sahipseniz eski karakterlerinizi buraya aktaramayacaksınız ya da buradakini PC veya diğer konsollarda kullanamayacaksınız. Yine online oynamak için Nintendo'nun paralı online servisi gerekmekte. Klasik 4 kişilik online haricinde oyun aynı konsolda 4 kişi yan yana oynanabiliyor veya dört konsol kablosuz olarak bağlanabiliyor. Sezon haricinde sürekli bağlantı da şart değil.

Yine diğer konsol sürümlerinden farklı olarak hikâyeye hiç bulaşmadan direkt Adventure modunda başlanabiliyor ki bu da iyi bir haber tecrübeli oyunculara. Sözün özü Switch sahibi ve *Diablo III*'e hiç bulaşmamış biriyseniz haftalarınızı gömeceğiniz bir loot ve katliam batağına hoş geldiniz. Ve emin olun verdiğiniz her liraya karşılık en azından 1 saatlik eğlence sizi bekliyor. ■ **EREN E.**



- 60 fps den ödün vermiyor
- Aynı konsolda 4 kişi oynayabilmek
- Switch'e uygun portlanmış
- Adventure Mod'dan başlayabilmek

—

- Eski ilerlemenizi aktaramıyorsunuz

8+

Son Karar

Eğlenceli oynanışını kusursuz bir biçimde Switch'e aktarmış Diablo.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Blizzard Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 dolar/euro (Nintendo eShop) | **DAHASI İÇİN:** diablo.wikia.com

BREATHEDGE

win **ERKEN ERİŞİM**

Uzayda kahkaha attığınızı kimse duyamaz

Ne yalan söyleyeyim, hayatta kalma oyunlarıyla aram pek iyi değildir. Tüm o eşya toplama, aletler yapma, yemek yeme ve uyuma döngüsü beni sıkar. Bu türde severek oynadığım tek oyun var, o da *Don't Starve*. Neden? Çünkü kara mizah içeriyor. Çünkü komik. Ve artık ona bir kardeş geldi. Hem de uzaydan!

Breathedge'i kısaca "*Subnautica*'nın uzayda geçeni" diye tanımlamak mümkün. Onu benzerlerinden ayıran şeyse yer yer Otostopçunun Galaksi Rehberi'ni andıran aşırı absürt ve bir o kadar da komik yapısı. Yıldızlararası Cenaze Taşıma Şirketi'nin gemisi bilinmeyen bir nedenden ötürü uzayda infilak ediyor, kurtulan tek yolcuysa biziz. Uzay kıyafetimizin geveze ve şapşal yapay zekâsı "şirketin imajı zedelenmesin" diye bizi hayatta tutmaya karar veriyor. Böylece başlıyoruz envai çeşit nesneyi toplayarak abidik gubidik eşyalar üretmeye. Mesela daha hızlı gidebilmek için arkamıza bir hortum



takıyor ve osuruk gücümüzden (!) faydalanıyoruz... gibi gibi. Bu esnada da sürekli olarak açlık, susuzluk ve oksijen seviyemize dikkat etmemiz gerekiyor.

Breathedge şimdilik tek bir bölümden ve tek oyun modundan ibaret. Ama yapımcılar dört yeni bölüm, dört hikâye modu, araçlar ve üs inşa etme gibi şeyler ekleyeceklerini açıklamış. Erken erişimde olmasına rağmen şu anda bile sıfır hataya, başarılı grafiklere, eğlenceli müziklere ve tonlarca absürt espriye sahip. Uzay maceralarını komedi sosyula tercih edenler kaçırmasın. ■ **M. İHSAN**



- Yer yer kahkaha attıran espriler
- Cıvıl cıvıl grafikler
- Şapşal yapay zekâ

—

- Oksijenin çok çabuk bitmesi sinir bozuyor
- Yapay zekâ o kadar hızlı konuşuyor ki şakalardan bazılarını kaçırıyorsunuz

Son Karar

Videolarından bile espri fışkırıyor. Alın, gülün, oynayın.

TÜR: Hayatta Kalma | **YAPIM / DAĞITIM:** RedRuins Softworks | **DİJİTAL İNDİRME:** 26 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-133-be

MARVEL'S SPIDER-MAN: THE CITY THAT NEVER SLEEPS – PT.1: THE HEIST

ps4 DLC

Aramıza kara kedi girdi

Evvelki ay geceli gündüzlü çılgınlar gibi oynayıp bitirmiştim *Spider-Man*'i ve birçokları gibi ben de daha fazlasına açtım. Bu açlığı dindirmek için planlanan *The City That Never Sleeps* 3 parçalı DLC paketinin ilk ayağı *The Heist* fazla geciktirmeden konsollarımıza konuk oluyor. Ama iyi mi ediyor bunu deşeceğim kısaca.

Ağkafanın kedilere olan zaafı

The Heist hikâye bazlı bir paket ve ana oyuna dâhil edilmeyişi bence mantıklı zira oradaki öyküye bir şey katmıyor. Daha çok Spidey'nin tek fasikülde okunup biten maceralarını andırıyor kendisi. Felicia Hardy nam-ı diğer Black Cat'in Hammerhead mafya ailesiyle bir işler çevirdiğini öğrenip her zamanki gibi olaya burnumuzu sokuyoruz ve mevzular giderek ilginçleşiyor. DLC'yle 3 yeni kostüm gelse de sadece kozmetikler, gezebileceğimiz yeni bir iki ufak alan dışında yine New York'tayız. Pek de uğraşmak istemeyeceğiniz Screwball Challenge'lar ve bir yan görevle açılan şehirde resim bulmaca etkinlikleri de çok elzem değil. Bazı bölgelerde yeni suçlar var ama o da paketi %100'lemek isteyenler için sadece. Yeni bir mekanik ya da daha önce yapmadığımız bir aksiyon da yok. Ama hakkını yemeyelim Black Cat çok ilgi çekici bir karakter olmuş. Sahneye her girdiğinde ortamın enerjisi yükseliyor ki Spidey'le olan romantik münasebetlerine de bolca gönderme var. MJ'in kıskançlıklarıysa beni epey güldürdü. Ortalama 2,5 saatte biten paket ağızlara bir parmak bal çalsa da doyurucu olmaktan uzak şimdilik. En iyisi Aralık'ta tüm set tamamlanınca oynamak, yoksa final sahnesinde benim gibi ekrana bakakalırsınız aval aval. ■ **EREN E.**



"Yeni mi pizza yedin sen? Bana getirmemişsin, gıcık!"

6+

Son Karar

Öyküsü keyifli olsa da yan etkinliklerin sığlığı paketi aşağı çekmiş. Hepsi tamamlanınca oynanır.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Insomniac Games | **DAĞITIM:** Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** 36 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** marvels-spider-man.wikia.com

NBA 2K PLAYGROUNDS 2

one | ps4 | win

Oyuncuların eli yanıyor! (Her anlamda!)

Geçtiğimiz yıl çıkan *NBA Playgrounds*, arcade basketbol tarzındaki oyunlara özlem duyanlar için bir boşluğu doldurmaya niyetlenmişti. Yüksek puanlar almasa da yapımcılar bir ışık görmüş olsa gerek, bu yıl devam oyunun geleceği duyuruldu. Mayıs ayında çıkacaktı, ancak 5 ay daha bekledik.

Bunlar parkede görmek istediğimiz hareketler!

NBA 2K Playgrounds 2, ister tek başınıza, ister arkadaşlarınızla yan yana, ister çevrimiçi rakiplerinizle oynayın, eğlendirme potansiyeli yüksek bir oyun. Karikatürize edilmiş oyuncu çizimleri, oyuncu özelleştirme, hareketli oynanış, özel hareketler, hem bugünün yıldızlarının hem efsane basketbolcuların yer aldığı kadrolar ve diğer detaylar... Bir arcade basketbol oyununda ihtiyaç duyulabilecek şeylerin büyük bir kısmını bünyesinde toplamış durumda. Dakikalar nasıl geçti hissetmeden ardı ardına maçları bitirip yenilerine başlayabilirsiniz. Bir noktadan sonra eliniz tutuşacak, attığınız sayı olacak!

2K! Mikro ödemelerde bir dünya markası!

Oyunun en büyük eksisi maliyeti. Hem oyunu satın almak için ödeyeceğiniz fiyat ülkemiz şartlarına göre oldukça yüksek, hem de işin içine ucundan kıyısından mikro ödemeleri katmayı ihmal etmemiş 2K sağ olsun. EA durumdan gayet memnundur bence. 2K böyle devam ederse mikro ödemeler denildiğinde ilk akla gelecek firma olabilir!

Oynamaktan zevk aldığım bir oyun oldu *NBA 2K Playgrounds 2*. Animasyonları, karakterleri gayet hoş. Efsane oyuncularla nostalji yapmak isteyenler için de eğlenceli bir alternatif. Ah bir de cüzdan düşmanı olmasaydı... ■ **ENGİN**



+

- Özel hareketler, şovlar, animasyonlar
- Oynanış keyifli
- Efsane basketbolcular

–

- Yeni modlar istiyor sanki
- Mikro ödemeler!

6

Son Karar

Gayet eğlenceli ama yüksek fiyatı ve mikro ödeme meselesi can sıkıyor.

TÜR: Dövüş | **YAPIM:** Visual Concepts, Yuke's | **DAĞITIM:** 2K / Aral | **KUTULU FİYATI:** 279 TL (PS4) | **DİJİTAL İNDİRME:** 168 TL (Playstore), 189 TL (Stram), 469 TL (PSN), 320 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** wwe2k.wikia.com

ASTRO BOT: RESCUE MISSION

VR nelere kadir

ÖMER AKDAĞ

PSVR'ın hayatı tam da beklediğim gibi geçiyor. Sony büyük bütçeli hayvani oyunlar yaptırıp kendini zarara sokmuyor belki ama olan oyunların VR uyarlamalarının yanı sıra yılda 2-3 tane gayet kaliteli oyun çıkarıp cihazı satın alanların pişman olmasının da önüne geçiyor. Geçen yıl *Farpoint*'i çok beğenmiştim örneğin. Arada *Moss*'tur, *Firewall: Zero Hour*'dur birkaç sağlam şey daha çıktı (*Bravo Team* gibi rezillikleri bir kenara koyuyorum tabii, o neydi öyle…). Ama mesela *Farpoint*'ten VR'ı akıllıca uyarlamasını çıkardığınızda elinizde sıradan bir FPS kalırdı. *Astro Bot*'sa hem VR'ın nimetlerini sömürüyor hem de gayet yılın platform oyunu olabilecek derecede bombastik.

Koridor sanatı

VR oyunu söz konusu olduğunda akla gelen ilk soruyu hemen yanıtlayayım: Oyun insanı hasta etmiyor. VR'a nispeten zayıfımdır, bazı oyunlara birkaç saniyeden fazla tahammül edemem ancak *Astro Bot*'u saatlerce sıkıntısız oynayabildim. Üçüncü şahıstan oynanıyor *Astro Bot*, siz minik robotunuzu dışarıdan görüp yönetiyorsunuz ve kamera da o ilerledikçe onu arkadan takip ediyor. Sizin kafanız kamera gibi yani, istediğiniz tarafa bakabiliyor, kafanızı eğip bükebiliyorsunuz. Bölümler de koridorumsu, sürekli ileri giden, sağa sola pek kıvrılmayan bir yapıda olduğundan her şey gayet doğal hissettiriyor yani. Diklemesine de kullanılmış alanlar, kafanızın üstünden geçen Astro'yu yukarı bakarak izlediğinizde size el salladığını görünce sizin de el sallayasınız geliyor (salladım ben arada). Böyle pamuk şeker kıvamında dokunuşlar her yerde zaten, popolarına tekme atıp Dualshock'un içine gönderdiğiniz kurtarılmayı bekleyen robotların sizi balık tutarak, uçurumun kenarına asılarak beklemelerine falan hep bir tebessüm ediyorsunuz.

Bu arada demin koridor dediğime bakmayın, öyle borunun içinde gidiyormuş gibi bir hissiyat yok, mekân dizaynları ve çeşitliliği de, bunlarla girdiğiniz etkileşim şekilleri de harika. Bizim Astro'nun yapabildiği şeyler az; zıplayabiliyor, havadayken ayaklarından ışın çıkararak 1-2 saniye süzülebiliyor, bir de yumruk atabiliyor. Ama bunların üstüne bir de sizin yapabildikleriniz var. Birçok bölümde elinizde ekstra bir gereç oluyor ve Astro'ya yardımcı oluyorsunuz bu gereçlerle. Yeri geliyor su tabancasıyla lavları kısa süreli katılaştırıp ona yol açıyorsunuz (Ofistekiler işediğimi sandı yaw, nasıl insanlarla çalışıyorum?), yeri geliyor shuriken fırlatıp örümcek ağlarını parçalıyorsunuz, yeri geliyor kancanızla dağları deviriyorsunuz. Bu zımbırtıları kullanırken Dualshock'un nimetlerinden faydalanmak da işi iyice tatlandırıyor. Su tabancasını dokunmatik alana tıklayarak ateşliyor ve yönü de direkt Dualshock'u hareket ettirerek veriyorsunuz. Veya shuriken'leri dokunmatik yüzeyde parmağınızı ileri doğru fışt fışt yaparak atıyorsunuz ve yönünü, açısını falan yine Dualshock'un kendisinin pozisyonuna göre ayarlıyorsunuz. Ha bir de arada sırada kafanızla aksiyona giriyorsunuz.

Kafanızla karşınızdaki duvarı parçalıyorsunuz, çıkan düşmanları Astro'yla döverken ileriden canavarın kafanıza gönderdiği futbol topuna kafa atıp o canavarı siz indiriyorsunuz, ardından ilerideki duvara bir kanca fırlatıp Astro'yu ipin üstünde yürütüyorsunuz, kafanıza doğru gelen bombalardan sağa sola eğilerek kaçıyorsunuz arada falan derken çok dinamik, hareketliliğin hiç bitmediği bir oyun *Astro Bot*. Fiziksel olarak yorucu değil ama merak etmeyin, her şey iyi dengelenmiş, öyle kafa sallamaktan aptal olmak yok. Bir tek kendi etrafında dönen sandalyelerde oynamaya gayret edin, komple kendi etrafınızda dönebilmenin avantajı çok.

Yukarı doğru el salla

Valla ne tarafına baksam şahane bir platform *Astro Bot*, yaratıcılık desem dibine kadar, eğlence desem dibine kadar, şirin şebek tasarımlar desem o da öyle. Kısa ve kolay biraz ama öte yandan sizi zorlayacak ve oyunun ömrünü uzatacak ekstra bölümler de gırla. Kötü bir şey söyleyemiyorum. Utanmadan türün kralı *Mario Odyssey*'le kıyaslayabileceğim kadar kaliteli bir yapım ve mükemmel değil de yalnızca çok iyi yaptığı şeyler o kıyaslamaya girişince göze çarpıyor. Düşman çeşitliliği biraz az, müzikler o kadar uzun süre dinletmiyor kendini. Ha bir de dinamizmi ve eğlenceyi sürekli korumak için çok şey yapıyor ancak ilk bölümlerdeki eğlence seviyeniz 100'se ikinci yarıda bu 80-90 civarına düşüyor. Eksi saymak gerekirse öyle garip bir sayı vermiş olayım işte.

Eğer PSVR'ınız varsa ilk almanız gereken oyun belki de *Astro Bot*. Platform türünü özellikle seviyorsanız gidip PSVR bile almak isteyebilirsiniz hatta, milyon tane platform oynamışsanız bile bu yepyeni bir tecrübe sunuyor.

Playroom

PSVR ilk çıktığında yayınlanan ücretsiz bir mini oyun paketiydi Playroom, PSVR'ınız varsa kesin denemişsinizdir zaten. Orada Robot Rescue diye bir oyun vardı, Astro Bot'un ortaya çıkma sebebi onun çok beğenilmesi ve oyuncuların yoğun şekilde "Bu tam bir oyun olmalı!" istekleriydi. Kaprislerimiz bazen işe yarıyor :) Yapımcılar biraz o süreçten bahsediyorlar şu videoda: *tinyurl.com/ogz-133-rescue*



- Şirinlik ve eğlence
- Kendine has bir ton
- Platform öğeleri
- Ömrü uzunumsu
- VR'ı yormadan efektif kullanmışlar

−

- İkinci yarısında çok azzzzıcık düşüyor
- Müzikler az
- Düşman çeşitliliği

8



Son Karar

Platform seviyorsanız ne yapın edin oynayın bence. Türün çok başka ve çok sağlam bir örneği.


Kanca oyunda en çok kullanılan ek aparatlardan.



TÜR: Platform | **YAPIM:** SIE Japan Studio | **DAĞITIM:** Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** 179 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 7+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-133-astro







SHELTERED

Aile sığınağımız alt kattadır

Yakın dönemin gözde temalarından biri de nükleer kıyamet sonrası hayatta kalma oyun dünyamızda. Yıkık dökük binaları araştırıp alet edevat topla - diğer hayatta kalanlarla takas yap veya onları grubuna dâhil et - silah, çanta, kap kacak gibi basit ama işlevsel eşyalar üret - açlık, susuzluk ve yalnızlık hissine karşı dayanabildiğin kadar dayan şeklinde ilerler bu yapımların hikâyeleri basitçe özetlersek. 2,5 yıl önce PC ve son nesil konsollara, geçtiğimiz yılsa mobilde iOS'a çıkan *Sheltered* da tam bu popüler temayı kullanan yapımlardan. Ekim ayı boyunca yarım saat gibi sürelerle sıkça oynadığım *Sheltered*'dan bakalım neler kalmış aklımda.

Güncelleme çok şeydir, susuzluk her şey

Öncelikle belirtmeli, çoğu 2016 ilkbaharından kalma Metacritic yorumları genel olarak biraz yanıltıcı ve doğal olarak eskimiş vaziyette. Teknik hatalar ve içerik eksikliğinden edilen şikâyetler artık pek geçerli değil, çünkü birçok düzeltme yaması ve ücretsiz içerik ilavesiyle donanmış durumda aile sığınağımız. 75 oyun gününde roket parçalarını birleştirip uzaya uçmamızı gerektiren Stasis senaryosu Ekim ayı başında eklenmişti örneğin. Zorluk ayarının dengesiz gelmesi dışında kayda değer bir sorunla karşılaşmadım yedi-sekiz saatlik oyun deneyimim boyunca. Breaking Bad dizisine gönderme yapan ailemi oluşturmadan önce, Steam'deki oyuncu dostu rehberleri, tavsiyeleri okudum tabii, kısmen de olsa bilgili girdim yani kıyamet sonrası sığınağımıza.

Tahta-metal-ip-bant-plastik gibi hammaddelerden eşya, alet üreterek, örneğin yabani hayvanları yakalayarak et-yağ ve derilerinden faydalanma gibi hayatta kalma ihtiyaçlarımızı gideriyoruz tahmin edeceğiniz üzere. Yağmurdan gelen suyumuz yettiği kadarıyla haritadaki mekânlara gidip hammadde, yiyecek, Oyungezer'in yeni sayısı gibi faydalı şeyleri topluyoruz. Oksijen filtresi, duş kabini hatta yatak gibi hayati eşyalar çok hızlı eskiyip bozuluyorlar. % 70'lere düşünce hemen çocuklardan birini tamir ettirmeye yolladım tedbirli bir sığınak yöneticisi olarak.

Gözüme çarpan eksilere gelirsek, ekibimize dışarıdan katılan elemanlarda sadakat gibi bir ölçüt var, bu da genellikle olumsuz sonuçlara neden oluyor ve sadakatin artması çok uzun süre istiyor. Eleman alma (recruit) olayı çok faydasız durumda, yamalarla da düzeltilmemiş. Eşya, ıvır zıvır, keşfedilecek mekân çeşitliliği onlarca saatimi vereceğim türden bir yapıma göre biraz az geldi bir de. Bunlar dışında; mikro yönetim, kaynak idaresi, hayatta kalma türlerinin karışımı oyunlarını seviyorsanız bir sığınak açmayı düşünebilirsiniz *Sheltered*'da. Susuzluk ihtiyacım için dolaptan bir meşrubat almaya gideyim ben de izninizle...



Noyan The Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, oyun dışında, film, dizi ve kitaplar hakkında da konuşmak için yazabilirsiniz. Son 1-2 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine göndermenizi beklerim, erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. İki aydır mesaj gönderen İlke Kurtlutepe, Z. Bayram Şafaklar, Berkcan Duru ve Oğuzhan Sucu dostlarımıza çok teşekkür ediyorum. İndirimli, bol içerikli oyunlarda, geç kalmadan görüşmek üzere.

TÜR: Hayatta Kalma | **YAPIM:** Unicube, Team 17 | **DAĞITIM:** Team 17 | **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam), 33 TL (XBL), 58 TL (PSN)Yaş Sınırı: 12+ | **DAHASI İÇİN:** sheltered.gamepedia.com

7

Son Karar

Kıyamet sonrası temasını ve mikro yönetim sevenler için iyi bir seçenek.

80'LERDEN GELEN ADAM



1960 yapımı bir film izledim bu ay: İsviçreli Robinsonlar. J. Mills, D. McGuire, J. McArthur başrollerde. Bir deniz kazası sonucu, ıssız bir adada mahsur kalan İsviçreli ailenin hayatta kalma mücadelesi, sevimli bir dille anlatılmış.

OYNUYORUM

1. Uncharted 3 (PS4)
2. Forza Horizon 4 (PC)
3. MLB The Show 18 (PS4)
4. NBA Live 19 (PS4)
5. Majesty 2 (PC)

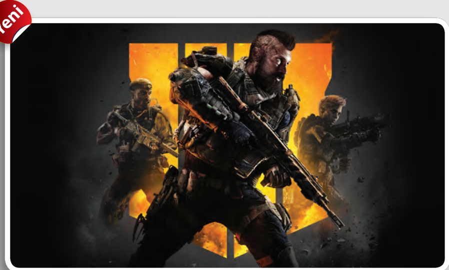
BEKLİYORUM

1. Just Cause 4 (PC)
2. Days Gone (PS4)
3. Sekiro: Shadows Die Twice (PS4)
4. Battlefield V (PC)
5. Farming Simulator 19 (PC)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

EEEE.... MADEM CALL OF DUTY BİLE TEK KİŞİLİK SENARYO MODUNU BİR KENARA BIRAKTI, YILDA 1-2 TANE DÜZGÜN TEK KİŞİLİK FPS ANCA ÇIKIYOR, AŞAĞIDAKİ "FPS" KATEGORİSİYLE "ÇOK OYUNCULU" KATEGORİSİNİN YERLERİNİ DEĞİŞTİRME VAKTİ GELMİŞTİR.

ÇOK OYUNCULU



CALL OF DUTY: BLACK OPS 4
PC, PS4, X-ONE

FPS tarihinin en etkileyici senaryolarından bazılarına ev sahipliği yapan Call of Duty serisinin bu yıl tek kişilik senaryo olmadan çıkış yapacağı açıklanınca tek kaşımız kalkmıştı ama düşününce zaten oyuncuların %10-15'i o kısmı oynuyor. Çoklu oyuncu kısmı bu kadar başarılı olunca fazla laf söyleyesimiz gelmiyor bizim de.

Super Mario Party
Switch
İnternetten oynamayı düşünüyorsanız boş verin ancak arkadaşlarla müthiş zevkli. Hele de 2 Switch varsa...

Gwent: The Witcher Card Game
PC
Siz de The Witcher 3'te dünya yok olurken kart oyna-yanlardan mıydınız? Buradan devam öyleyse!

Destiny 2: Forsaken
PC, PS4, X-One
Ve işte huzurlarınızda nihayet Destiny 2'yi olması gereken oyuna dönüştüren o muhteşem genişleme paketi.

World of Warcraft
PC
Legion gibi bir paketin ardından çok tatmin etmedi BfA. Ama siz de biliyorsunuz ki yine de oynayacaksınız.

Warhammer: Vermintide II
PC, PS4, X-One
Left 4 Dead'in ruhu bu oyunda! İlk oyunun üstüne çok fazla şey koyuyor.

RuneScape
PC
15 yıldan fazladır ortalıkta olan RuneScape'e şimdiye kadar 250 milyondan fazla oyuncu kaydolmuş.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



CROSSCODE
PC

Tam 3 buçuk yıl erken erişimde kaldı, sürekli güzelleşti ve çıkışı muhteşem oldu! Hem komik hem duygusal, hem hararetli bir aksiyona sahip hem de rahatlatıcı bir atmosfere. Ayrıca piksel-art'ın en başarılı kullanımlarından biri. Aksiyon-RYO seviyorsanız birkaç yorumunu okuyun, birkaç videosunu izleyin, anında gaza geleceksiniz zaten.

Pillars of Eternity II: Deadfire
PC
İkinci oyun ancak ilki derecesinde iyi olmayı başarabilir sanmıştık, yanılmışız.

Shadows: Awakening
PC, PS4, X-One
İlk başta Diablo'msu bir izlenim verebilir ancak eşya toplama değil hikâye ağırlıklı bir yapım aslında.

Octopath Traveler
Switch
Switch'teki kaliteli JRYO açığını tek başına kapatıyor. Evet, Xenoblade Chronicles 2 yok sayılabilir.

The Banner Saga 3
PC
Oyun dünyasının en epik yolculuk hikâyelerinden birinin, seriye yakışan finali.

Pathfinder: Kingmaker
PC
Masaüstü FRP sistemi Pathfinder'ı seviyorsanız oynamalısınız ancak alakanız yoksa geçebilirsiniz.

The Bard's Tale IV: Barrows Deep
PC
Teknik soruları oyunu mahvediyor olsa da eskinin The Bard's Tale'cilerindenseniz el mahkûm oynayacaksınız.

AKSİYON



RED DEAD REDEMPTION 2
PS4, X-ONE

Bazılarımızın aklında "vahşi batı seven o kadar da fazla insan yok, GTA kadar büyük olay olmaz kesin RDR 2" gibi düşünceler vardı, meteor gibi inip dünyayı yıktı geçti oyun. Rockstar'ın bu kadar yıl bekletmesi boşuna değilmiş, açık dünya oyunlarından beklenti seviyemiz bir daha asla aynı olmayacak.

Assassin's Creed: Odyssey
PC, PS4, X-One
Origins nasıl seriyi bir güzel restore ettiyse, Odyssey de o yenilenmiş yapının üstüne kat çıkıyor.

Marvel's Spider-Man
PS4
Daha önce de başarılı Spidey oyunları oynadık ama bu başka bir şey olmuş!

The Messenger
PC, Switch
2D aksiyon oyunları için Dead Cells roguelike olarak neyse The Messenger da metroidvania olarak o.

Shadow of the Tomb Raider
PC, PS4, X-One
Lara'nın yeni maceralarının üçüncüsü, öncekilerdeki iyi yönlerin de yetersizliklerin de daha fazlasını sunuyor.

Lego DC Super-Villains
PC, PS4, X-One, Switch
Bazı Lego oyunları sallamasyon oluyor ancak DC Super-Villains öyle değil. DC seviyorsanız dalın.

Mega Man 11
PC, PS4, X-One, Switch
Kusursuz değil ancak uzun süredir yeni oyuna hasret Mega Man hayranlarını mest etmeye fazlasıyla yetti.

Bu ay yaş dönümü sayısına özel olarak soru sormak yerine sizlerden dört mısralık birer mâni istiyoruz!

Havasına suyuna
Taşına toprağına
Bin can feda uğruna (nasılsa save'im var)
*Oyungezer.... - **Serpil***

Vazgeçtim bu dünyadan
Oyunlardan geçtim amma
Oyungezer'siz kalmak var
*O koyuyor adama… - **Engin***

Yürü bre ehli Oyungezer endamını göreyim
Sensiz geçen günlerde kendimi oyuna vereyim
John Marston gibi kovboy muyum bir at için öleyim?
*Ben en iyisi bir Oyungezer okuyayım. - **Gencer***

Dergi-i Oyungezer gelmiş on bir yaşına
Yavrusunu Nihilanth kapmış gördün mü
Daha bunun on beşi var, yirmisi var
*Elbette görürüz Half-Life üçü, hakları o çirkin boss'u - **Eser***

Tüm bu karmaşa, bu curcuna ne için?
Uykusuz gecelerde level atlarken bağrım yanar için için
Gözlerim kanlansa ve parmaklarım prangalansa da
*Değer hepsi ay sonuna Oyungezer yetiştirmek için - **Eren E.***

Geldik yine bir yıldönümüne
Sor bakalım yorulduk mu oyun geze geze?
Yooo.
*Ne yorulacağız be? - **Sabri***

Bilgisayar isyan eder, vırvır eder, ağlar durur;
Fan deliğinden ateşler, kıvılcımlar çıkadurur;
Çalıştır bre oyunu dergiye yazı yetişecek!
*Yaşı bol ola, elbet bir gün OGZ de ayın 1'inde gelecek! - **Gülhis***

Gordon Freeman öldi mü
Baskıya az kaldı mu?
Serpil mail atti mu?
*Emdi yürek yırtılur. - **Göker***

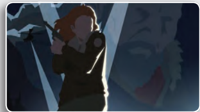
STRATEJİ



Phantom Doctrine
PC, PS4, X-One
Soğuk savaş döneminde geçen, önemli oranda XCOM'umsu ama tam da XCOM'umsu olmayan, üst düzey bir yapım.



Thronebreaker
PC
"Geralt'sız Witcher hikâyesi mi olurmuş?" sorusuna kallavi bir yanıt. Hikâye odaklı bir Witcher oyununa daha hayır demek mi olur zaten?



This is the Police II
PC
Renk olsun diye ekledikleri sıra tabanlı çatışmalar kötü olmuş biraz. Onun dışındaysa yine etkileyici bir polisiye ikinci oyun da.



Not Tonight
PC
Papers, Please sevmiş miydiniz? Direkt alın cevabınız evetse. Dram seviyesi oradaki kadar yüksek değil ancak farklı bir etkileyiciliği var.



Deep Sky Derelicts
PC
Hafiften Darkest Dungeon'ı andıran tarzıyla stilize bir tek kişilik dungeon crawler / kart oyunu.

FPS

Far Cry 5
PC, PS4, X-One
İstediğimiz kadar eleştirelim, şöyle özene bezene yapılmış bir Far Cry'ın tadı da hiçbir şeyde yok be arkadaş...

Wolfenstein II: The New Colossus
PC, PS4, X-One
Tek kişilik FPS'lerin ihtişamını bize yeniden yaşattığın için teşekkürler Wolfy, teşekkürler Blazkowicz.

Prey: Mooncrash
PC, PS4, X-One
Roguelike oynanış Prey'e enteresan şekilde iyi gitmiş. Ana oyunu seven herkes sevmeyebilir ama, o da bir gerçek.

City of Brass
PC, PS4, X-One
Beklediğimiz kadar iyi çıkmamış olsa da kılıçlı, yakın dövüş odaklı FPS her gün gördüğümüz bir şey değil.

Klasik

Borderlands 2
PC, PS4, X-One, PS3, 360, Vita
Arızalı hikâyesi ve karakterleri, en önemlisi de Handsome Jack'iyle Borderlands 2'yi klasik ilan etmek için hiç de erken değil bize göre.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



Forza Horizon 4
PC, X-One
Nasıl Horizon 2'yi arcade yarış oyunlarının zirvesinden indiren oyun 3'tüyse, şimdi de 3'ün zirveden inme vaktidir.



FIFA 19
PC, PS4, X-One, Switch, PS3, 360
Birkaç yıldır ilk kez bu kadar bütünlüklü ve düzgün bir FIFA çıkıyor. EA güncellemelerle yine oyunu bozmazsa yürür gider.



SoulCalibur VI
PC, PS4, X-One
Çeşit çeşit yakın dövüş silahıyla birbirimize dalmanın tadını yıllardır yaşatan seri yine daha iyiye gitmiş. Upuzun hikâyesi de cabası.

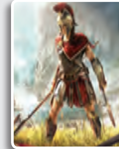


NBA 2K19
PC, PS4, X-One, Switch
Oynanış, oyun modları, hikâyesi daha da iyileşmiş ama 2K oyuncuları hiç dinlemiyor, mikro ödemeler hâlâ baş ağrısı.



Football Manager 2019
PC
Birçok kişi için yılda yalnızca bir tane oyun çıkar. Her iterasyonu bu kadar iyi olduğu sürece de her yıl çıksın, itirazımız yok.

AYIN ALTIN OYUNLARI



ASSASSIN'S CREED ODYSSEY



RED DEAD REDEMPTION 2



FOOTBALL MANAGER 2019

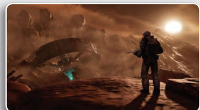
ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Fallout 76'yla kafanıza koca koca böcekler yağmasına hazır mısınız? (Hem gerçek anlamda hem bug anlamında yani.)

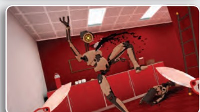
Kasım '18	
Déraciné	6 Kasım
Carnival Games	6 Kasım
World of Final Fantasy Maxima	6 Kasım
Overkill's The Walking Dead	8 Kasım
Tetris Effect	9 Kasım
Hitman 2	13 Kasım
Spyro Reignited Trilogy	13 Kasım
Fallout 76	14 Kasım
Underworld Ascendant	15 Kasım
Pokémon Let's Go Pikachu & Eevee	16 Kasım
Battlefield V	20 Kasım
Farming Simulator 19	20 Kasım
Darksiders III	27 Kasım
Artifact	28 Kasım
Aralık '18	
Just Cause 4	4 Aralık
Monster Boy and the Cursed Kingdom	4 Aralık
Persona 3: Dancing in Moonlight	4 Aralık
Persona 5: Dancing in Starlight	4 Aralık
Super Smash Bros. Ultimate	7 Aralık
Katamari Damacy Reroll	7 Aralık
Insurgency: Sandstorm	12 Aralık



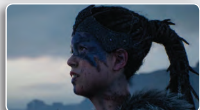
SANAL GERÇEKLİK



Farpoint
PSVR
Yenilikçi sistemi sayesinde VR'da FPS oynarken yaşanan sıkıntıların önüne geçmiş, üstüne taş gibi de çatışma mekaniği eklemiş.



Budget Cuts
Vive, Rift
VR olduğu için küçük çapını görmezden gelebildiğiniz oyunlardan değil Budget Cuts. Sapasağlam bir gizlilik-aksiyon oyunu.



Hellblade - VR Edition
Vive, Rift
Başarılı VR uyarlamalarının oyunun etkisini nasıl arttırdığı malum. Hellblade'in daha da etkileyici ve rahatsız edici olduğunu söylesek?



Astro Bot: Rescue Mission
PSVR
VR'ın platform türüne bu kadar yakışacağını bu oyunu görmeden önce tahmin etmemiz mümkün değildi.



L.A. Noire: The VR Case Files
Vive
Rockstar gibi büyük yapımcılar VR oyunlarına "elimizde malzeme var, atıverelim bir şeyler" diye yaklaşmayınca güzel şeyler çıkıyor.

MACERA & BULMACA

Unavowed
PC
Technobabylon ve Shardlight'ın yapımcılarından mı? BioWare'imsi ekip mekanikleri mi? Müthiş hikâye ve karakterler mi? Amanın!

We Happy Few
PC, PS4, X-One
Sürüsüyle bug'ın ve sürüsüyle oyunu sıkıcılaştıran yanlış tasarım tercihinin altında aslında muhteşem bir hikâye yatıyor.

State of Mind
PC, PS4, X-One, Switch
İnteraktif film tadındaki oyunları seviyorsanız, hazır Cyberpunk 2077'yle cyberpunk gazına da gelmişken iyi gider.

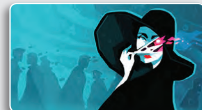
Yeni

Life is Strange 2 - Ep.1
PC, PS4, X-One
Fazla politik olması başta olmak üzere çeşitli sebeplerle güçlü bir başlangıç yapamıyor ikinci sezon. Önümüzdeki bölümlere bakacağız...

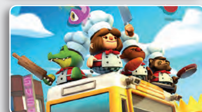
Klasik

Full Throttle
PC, PS4, Vita
Tim Schafer'ın başında olduğu ilk LucasArts efsanesi. O gazı yaşamak isteyen genç oyuncular için elden geçmiş versiyonu da mevcut.

BİR GARİP OYUN



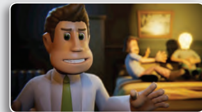
Cultist Simulator
PC
Bir tarikat lideri olup takipçi toplamanın, ayinler gerçekleştirmenin, ölümsüzlük arayışının tadı bu oyunda. Önce stresten ölmezseniz.



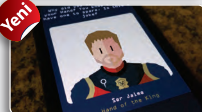
Overcooked 2
PC, PS4, X-One, Switch
Fırlatılan malzemeler, çıkan yangınlar, hareketli platformlar, portallar, bağırışlar, çağırışlar eşliğinde yemek yapın!



SNK Heroines: Tag Team Frenzy
PS4, Switch
"Haydi The King of Fighters'taki kızları toplayalım, über basit oynanışlı, vurunca ayıcık efektleri çıkan bir dövüş oyunu yapalım, nasıl fikir?" "Wooow!!"



Two Point Hospital
PC
Hastane simülasyonu ama bildiğiniz hastalıklar yerine çözünürlük düşmesi, kendini Freddie Mercury sanma gibi şeylerle uğraşıyorsunuz!



Reigns: Game of Thrones
PC
Karşınıza kartlar geliyor, sağa sola çekip kararlar alıyorsunuz ve Iron Throne'un hakkını vermeye çalışıyorsunuz.

ALT

VİZYON TARİHİ
06/12
2018

MORTAL ENGINES

"ŞU GELEN NE?" "O DOSTUM... LONDRA!"

EREN ERYÜREKLİ



Arada sırada öyle acayip konseptlerle karşılaşıyoruz ki sinemada "Bunu düşünen nasıl düşündü?" diye kendimce meraklanmadan edemiyorum. Tabii *Mortal Engines* özünde bir roman uyarlaması, lakin bir romanı görselleştirirken cidden bambaşka kafalara girmeniz, yazarın zihninin ötesine geçmeniz gerekebiliyor.

Bunu şimdiye dek en iyi beceren sinemacılardan birisi de Peter Jackson. Kendisi filmi yönetmiyor olsa da yapımcı ve ortak yazar olarak karşımıza çıkıyor. Yönetmense uzun yıllar boyunca onun storyboard'larını çizen Christian Rivers. Kendim de yönetmenlerle birebir çalışan bir storyboard çizeri olduğumdan ikili arasında nasıl dinamikler olduğunu az çok anlıyorum. Zira film henüz çekilmeden yapılan storyboard çalışması için çizerin verilmek istenen duyguyu en iyi anlayan -ve anlatan- kişi olması gerekiyor.

Başta bahsettiğim acayip konseptse şöyle: Fallout ve BioShock: Infinite kırması gibi duran kıyamet sonrası dünyasında, "60 Dakikalık Savaş" denilen bir olay sonrası ülkeler yok olmuş, sınırlar ortadan kalkmış ve insanlar devasa hareketli şehirlerde yaşamaktadırlar. Bu büyük şehirler kaynakları için daha ufakları yuta yuta (ki yutmak derken gayet gerçek anlamında) büyümeye devam ederler. Yani en hızlının hayatta kaldığı bir dünyadır bu. Steampunk estetiğine aşinaysanız şehirlerin dizaynları size yabancı gelmeyecektir zaten. İşte bu ortamda annesinin intikamını almaya yeminli bir genç kızdır Hester ve Londra'nın yüksek zümresine dâhil olan Thaddeus Valentine'ın (bir şekilde gençleşmiş bir Hugo Weaving) peşindedir. Valentine'ınsa dünyadaki dengeleri yerinden oynatacak bir planı vardır.

Benim fragmanlara ilk tepkim bunun Labirent, Açlık Oyunları ve Ölümcül Enstrümanlar tarzında aksiyon bilimkurgu soslu bir gençlik filmi olacağıydı, hatta bir süre filmin fena halde Altın Pusula'yı da anımsattığını düşündüm. Sonra biraz daha deşince Jackson'un uzun zamandır filmin peşinde olduğunu ve çekimlerde zaman zaman kendisinin de kamera arkasına geçtiğini öğrendim. Her ne kadar fragmanlar efekt bombardımanı gibi gözükse de bolca gerçek set inşa edildiğini hatta bu setlerde günümüzden kalma eşyaların da boy göstereceğini (mesela Minion'lar) öğrendim. Yani epeyce özenilen ve klasik Hollywood gişe filmlerinden biraz daha ayrışan politik yönü ve ortaya koyduğu dünyasıyla oldukça güçlü olacak bir yapım *Mortal Engines.*

Dolayısıyla hem Jackson'a hem de uzun süreli ortağı Rivers'a ve tanınmamış yüzlerden kurulu kadrosuna güvenim sağlamlaştı zamanla. Tabii ki içinde bolca klişe göreceğiz, hafif romantizm de olacak, lakin tüm bu temalar iyi işlenirse bu uçuk konseptin de ayakları yere basar hâle gelecektir. Filmin en büyük dezavantajı *Aquaman* ve *Marry Poppins Returns* gibi iddialı filmlerin hemen öncesinde çıkacak olması, yani gişesini sağlama almak için çok az vakti var. Ama alırsa da bu hayli iddialı ve üzerimize son hızla gelen dünyadaki maceralarımız kolay kolay bitmeyecektir.

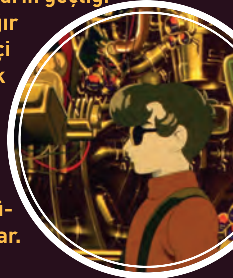
YÖNETMEN: Christian Rivers **OYUNCULAR:** Hera Hilmar, Hugo Weaving, Robert Sheenan, Jihae

ANİMELERDE STEAMPUNK ŞEHİRLER

Fark etmişsinizdir Mortal Engines'in görsel hamurunda fena halde bir anime hissiyatı var. Filme gitmeden önce şu üçünü ön hazırlık olarak izleyebilirsiniz.

Metropolis *(2001)*

Bu oldukça hüzünlü film Fritz Lang'in aynı isimli 1927 yapımı filminden esinlenen Osamu Tezuka'nın mangasından uyarlanmıştı. Olayların geçtiği şehirde yaşanan ağır hiyerarşi, ezilen işçi sınıfı ve melankolik robotlar çok keyifli bir caz müziği ve detay manyağı çizimler eşliğinde unutulmaz bir öyküde yerlerini alıyorlar.



Howl's Moving Castle *(2004)*

Miyazaki'nin çoğu filmi Steampunk estetiğinden nemalansa da içinde yürüyen bir kalenin olduğu bu film bence bacaları en fazla is tutanı aralarında. Monoton hayatına büyücü Howl'un girişiyle hiç beklemediği bir maceraya atılan Sophie bu acayip serüvende hem kendisini hem de çevresindekileri değiştirecektir.



Steam Boy *(2004)*

Akira'nın yaratıcısı Katsuhiro Otomo'nun 10 yıl uğraştığı rüya projesiydi Steam Boy ve içinde en çok buhar teknolojisi, hatta oynar başlıklı bir Londra olan (hımmm, tanıdık geldi) film bu ufak listemizdeki. Teknik olarak baş döndürücü olsa da öykü kısmında biraz tökezliyor kendisi.





ŞEYTANA SORULAR

C. SERPİL ULUTÜRK

Milano'nun parfüm ve işlenmiş deri kokan sokaklarından birinde, birazdan başlayacak olan görüşmeme doğru yürürken, bir gece önceden hazırladığım soruları aklımdan geçirmeye çalışıyorum. Ama ne yaparsam yapayım aşamadığım bir engel var, kafamın içinde gürültüyle dönüp duruyor, yolumu tıkıyor: *"Daredevil da bizi görecek mi?"* Bu soruyu ilk bulduğumda kendimi tebrik etmiştim, bu klişe laf bundan daha yaratıcı bir şekilde kullanılamazdı. Gözleri görmeyen bir TV karakteriyle randevu! Ne kadar da süper düşünmüştüm. Ne kadar da aptalca... Pis soru, bırak artık peşimi!

Netflix, Milan Games Week kapsamında *Marvel's Daredevil* 3. sezonunun yayınlanması şerefine şehre gelen Charlie Cox (Matt Murdock) ve Erik Oleson'la (dizinin prodüktörü, yeni sorumlusu) bizi buluşturdu. Benden başka, farklı ülkelerden üç içerik üreticisinin daha katıldığı soru - cevap etkinliğinde konuşulanları, yeni sezonun bende bıraktığı izlerle birleştirerek anlatmaya çalışacağım. Eğer önceki sezonu hâlâ izlemediyseniz spoiler'a maruz kalabilirsiniz ama yeni sezon için öyle bir tehlike yok, detaylardan uzak duracağım.

Bu sezon Hell's Kitchen'da sokaklar da, olaylar da, hatta ruhlar da her zamankinden daha karanlık. Matt büyük yenilgi sonrası kimselere haber vermeden bir köşeye çekilmiş, iç hesaplaşmalarını yapıyor. Ama kötülük elbette onun iyileşmesini beklemiyor. İlk sezonun sonunda kendini hapiste bulan Wilson Fisk, dışarı çıkmanın ve suç örgütünü büyütmenin yollarını arıyor. Ancak bu sezonun asıl değişikliği, bir anlamda karakterlerin olaylardan daha önemli hale gelmesi ve önceki sezonlarda pek de ısınamadığımız Karen Page gibi karakterlerin bile iyi birer hikâyeye kavuşarak gerçekliğe yaklaşması. Bana *The Dark Knight*'ın izlerini takip ediyor gibi hissettiren bu ağır tonun sorumlusuysa yeni Showrunner ("dizi setinin tanrısı" diye çevirebilirim sanırım) Erik Oleson. Röportajımız sırasında bu konuyla ilgili olarak "iyi bir TV dizisinde her bir karakterin ana karaktermişçesine işlenmesi gerektiğine inanıyorum, bu dizinin ana kahramanını da daha iyi ortaya çıkaran bir yol" diyor Oleson, "sürprizlerle dolu, tutarlı bir suç hikâyesi istiyordum ve bu sezonda ortaya çıkan da bu".

2. sezonun ardından yayınlanan *The Defenders*'ta Matt, Elektra'ya kavuştuğunu zannedip sonrasında büyük bir hayal kırıklığı yaşıyordu. Oleson, bu yaşananların büyük ölçüde 3. sezonda nasıl bir Matt Murdock göreceğimizi de belirlediğini söylüyor. "Sezonun başında fiziken, ruhen ve duygusal olarak çökmüş bir Matt göreceksiniz. Elektra'yla yaşadıklarının kızgınlığı içinde kendine 'Ben bu hayatta ne yapıyorum?' ya da 'Tanrı neden bu kadar acımasız?' gibi sorular soracak."

Bu sorular 3. sezonun en ağır tempolu anlarının da tanımı gibi. Sistemin içindeki bir avukat ve sistemin yetmediği yerde devreye giren bir süperkahraman arasında gidip gelen karakterimiz, bu ikisini birden taşıyamayacak kadar yorgun başlıyor yeni macerasına ve gözleriyle birlikte hisleri de giderek kararıyor. "Karakterinin bu karanlık tonunu sevdin mi?" diye soruyorum, Charlie Cox "her halini seviyorum" diyor, "Matt, içinde büyük umutsuzluklar taşıyabilen, çok







"ELLİ YILDAN UZUN SÜREDİR VAROLAN BİR KARAKTERİN SAHİBİ GİBİ HİSSEDEMEM."

fazla iç hesaplaşması yaşayan bir karakter. Aynı zamanda kendiliğinden sahip olduğu bir iyilik ve aşkla yaşıyor. Zaten onu süperkahraman yapan da bu. Aksi takdirde Wilson Fisk'ten bir farkı olmazdı."

Sadece Matt değil, en büyük düşmanı Wilson Fisk de bu sezonda karakterini daha net sergiliyor, içindeki acıyı (ve ayıyı) çok daha net görüyoruz gelişen olaylarla birlikte. Daredevil'la arasındaki bağ da güçleniyor, bu da ikisinin birlikte yer aldığı daha çok sahne demek. Ama ilginç şekilde bu daha fazla aksiyon anlamına gelmiyor. Ne anlamına geldiğiniyse buraya yazmayacağım, izlerken tadını çıkarmanıza engel olmasın.

Daredevil'ı özel yapan yanlarından biri sinematografi kalitesi oldu her zaman. 3. sezonda da bu konuda her şey dört dörtlük. Yine tek plan dövüş sahneleri, yine renklerin tanımladığı güçlü atmosferler, yine izleyicinin gölgelerle zayıflayan görüşü ve böylece Daredevil'a bir parça yaklaşma şansı yakalaması... "Yine" diyorum ama görsel anlamda eskisinden de daha iyi bir noktaya gelmiş aslında *Marvel's Daredevil*. Ama bence bu sezonun en güzel yanı, sezona yayılmış olan bir orijin hikâyesi. Hell's Kitchen karakterlerinden biri yeni bir ortaya çıkış hikâyesiyle seriye ekleniyor ve muhtemelen dördüncü sezonun da kaderini elinde tutuyor.

İlk çekimlerinden itibaren alırsak neredeyse beş yıldır Daredevil rolüyle yaşıyor Charlie Cox. Peki bunca yıldır aynı karakteri oynamak nasıl bir histir acaba? Bunu soruyorum, "Kendini süperkahraman gibi hissettiğin oluyor mu?" diye de ekliyorum. Cox'tan önce Oleson yanıtlıyor gülerek, "Dün akşam yemekte bir hırsızı durdurdu." Kastettiği masadan yemek çalmaya yeltenen bir kedi de olabilir tabii, bilemiyorum.

Charlie'nin cevabı daha ciddi: "Bana o kadar uzun zaman geçmiş gibi gelmiyor. 50 yıldan uzun süredir varolan bir karakterin sahibiymiş gibi hissedemem. Birkaç sezonluk bir TV dizisi için büyük bir nezaketle bana ödünç verildiğini hissediyorum sadece. Çizgi roman ve senaryolardan kendi Daredevil'ımı yorumluyorum, her sezon bu karakteri daha iyi tanıyorum ve neden böyle olduğunu anlamak giderek kolaylaşıyor. Ama kendimi süperkahraman sanmak gibi bir tehlike içinde olduğumu sanmıyorum."

Röportajda en sevdiğim kısımsa Charlie'nin Matt ve Foggy arasındaki ilişki üzerinden arkadaşlık hakkındaki fikirlerini paylaştığı cümleler oldu: "Matt ve Foggy'nin ilişkisinde benim en çok ilgimi çeken şey ikisinin de başka arkadaşı olmaması. Gerçek hayatta bu olduğunda, iki insan birbirine çok fazla yaklaştığında, bir anlamda birbirini rehin alıyor ki bu benim de hayatımın çeşitli dönemlerinde başıma gelen bir şey. Bir yandan çok güzel ama bir yandan da bazı şeyleri açığa çıkaran bir şey bu. Birini en yakın arkadaşın olarak rehin aldığında, onun senin hakkında ne bileceğine kendin karar verebilir ve diğer taraflarını gizleyebilirsin. Daredevil açısından bu tip bir ilişkinin nedeni çok açık ama ya Foggy? O ne gizliyor olabilir? Bu, kurcalamayı sevdiğim bir soru.

William WALLACE

"İHANET Mİ? HİÇ KRALIN TEBAASI OLMAMIŞTIM Kİ..."

ÖMER AKDAĞ

Hayali bir dünyada, İngiltere isimli hayali bir ülkeye karşı özgürlük savaş veren İskoçlar isimli hayali bir halkın kahramanı William Wallace. Evet Braveheart tarihi gerçekleri çok umursayan bir film değil, filmdeki William Wallace'ın da gerçeğiyle pek bir alakası yok. Önemli değil. Braveheart ve William Wallace sayısız insana özgürlüğün değerini hatırlattı, hatta öğretti; adaletsizliğe önceki nesillerden daha fazla sesini yükselten nesillerin ortaya çıkmasına büyük katkı yaptı, önemli olan bu.

Nasıl Braveheart tam anlamıyla bir savaş filmi değilse William Wallace da tam anlamıyla bir savaş kahramanı değil. Çocuk yaşta ailesini İngilizlere karşı verilen savaşta kaybeder ve amcasının yanında Fransa ve İtalya'da büyür. Amcası ona önce kafasını, sonra kollarını kullanmayı öğretir. Adaya, kırsaldaki çiftliğine döndüğünde aklında ne ailesinin intikamını almak, ne de İngiliz baskısı altındaki halkını mücadeleye sürüklemek vardır, tek istediği çiftliğini ekip biçmektir. Çocukluk aşkı Murron'la, İngilizlerin uygulamaya koyduğu Prima Nocte - İlk Gece kanunundan kaçmak için yıldızlar altında gizlice evlenirler.

Köydeki karışıklığın ardından Murron gözleri Wallace'ı arar şekilde boğazı kesilip idam edildiğindeyse Wallace için ipler kopar. Atını köyle, onu bekleyen İngilizlerin arasına yavaşça sürerken üzüntüsü, öfkesi ve Murron'u kurtaramadığı için duyduğu suçluluk ne ağzında, ne yüzünün diğer bölgelerindeydi, bunları donuk gözlerinden zaten fazlasıyla, bizzat korkacak kadar hissedebiliyordunuz. Gizlediği silahını çıkarıp İngiliz askerleri öldürmeye başladığında sabırları tükenme noktasına çoktan gelmiş, bir ateşleyici bekleyen diğer köylüler de ona katılır ve Wallace'a intikamını almakta yardımcı olurlar. Ancak hem Wallace hem de diğerleri iyi biliyordur ki bu tek bir olayın değil yıllardır süregelen baskının, günlük hayatın İngiliz askerlerin gözetiminde sürmesinin ve bu askerlerin halka uyguladığı adaletsizliklerin sonucudur ve İngiltere, askerlerinin öldürülmesine sessiz kalmayacaktır. Madem olayların gelişimi onları geri dönüşü olmayan bir yola sokmuştu, daha fazla İskoç'un benzer şeyleri yaşamaması için gidebildikleri yere kadar gideceklerdi.

Neyse ki Wallace ve yanındakilerin yolculuğu yalnız ve kısa süreli olmadı, baskıdan yılmış diğer klanlar da mücadeleye dâhil oldular, onlar dâhil oldukça isyancı birliği genişledi, o genişledikçe Wallace'ın karizması ve liderlik kabiliyeti daha da değerli hale geldi. İlk başta sakin bir yaşam isteyen, iradesi dışında kaosa sürüklenen adam şimdi binlerce kişinin güvenebileceği tek liderdi.

Kafasını kullanmayı etrafındakilerden daha iyi biliyordu Wallace. Yaptıkları gizli baskınlar, İngilizlerin yenilmez gibi görünen ordularına karşı uyguladığı taktikler, stratejik kaleleri belirleyip oralara hamle etmesi başlarında Wallace olmasa diğerlerinin yapamayacağı hareketlerdi. Ancak Wallace'ın da zayıf olduğu bir konu vardı; insanlara kolay güveniyordu.

Topladığı dağınık klanlardan elde ettiği askeri güçle İngilizlere karşı kesin bir zafer kazanamayacağını biliyordu, asillerin güçlerine ihtiyacı vardı. Asillerse İngilizlere karşı kazanılabileceği ihtimalini çok uzak buluyor, küçük hesaplar peşinde koşuyorlardı. Wallace artık değişmesi zor ihtiyarlar yerine Robert the Bruce'u, İskoç tahtının yasal varisini ikna etmeye çalıştı. Onda uğruna mücadele ettiği halkını onurla yönetebilecek bir lider görmüştü, onun yanında olduğuna dair verdiği söze bel bağlamıştı ve bir sonraki savaşta Bruce'un İngiltere kralının yanında saf tuttuğunu gördüğünde yaşadığı çöküş devasaydı. O denli bir parçalanmaydı ki bu Wallace'ı o halde gören Bruce, yaptığını gerekliliğine inandığı için yapan Bruce, orada onunla birlikte çöktü. Savaş alanında yaşam isteğini kaybetmiş bir şekilde duran Wallace'ı oradan kurtaran Bruce bir daha yanlış safta yer almayacaktı. En azından isteyerek.

Sonu da yanlış insanlara güvendiği için geldi Wallace'ın. Bruce'un yanındaki ihtiyar asillerin ihanetine uğraması sonucu İngilizler tarafından ele geçirildi. Londra'da, meydanda, halkın önünde kepaze edildi, işkence gördü. Ölümünün çabuk olması için Kral'dan merhamet dilemesi istendi. İlk başta onu gülerek ve hakaret ederek izleyen halk bile dayanamayıp merhamet dilemesini istedi Wallace'ın. Ancak o biliyordu ki bencilce davranamazdı; yaşadıkları, gördükleri, etrafındakiler onu bir insandan fazlası yapmış, bir sembole dönüştürmüştü. Merhamet dilediği anda onu o yapan her şeyi reddetmiş olacaktı. Merhamet dilemedi Wallace, yanında sadece basit bir adam olabileceği kişinin, Murron'ın hayali eşliğinde, bütün gücünü toplayarak o malum son sözünü haykırdı.

GERÇEĞİ

1270-1305 yılları arasında yaşayan Wallace filmdeki gibi İngilizlere karşı Stirling Köprüsü ve Falkrik savaşlarını vermiş, nihayetinde ihanete uğrayarak filmdekinden çok daha korkunç bir işkence görerek idam edilmiş ve parçaları ülkenin dört bir yanında ibret olsun diye sergilenmiş bir İskoç halk kahramanı. Ancak Mel Gibson'ın da çekinmeden söylediği üzere filmdeki William Wallace, gerçeğini bu söylediğim belli başlı noktalar dışında isabetli bir şekilde yansıtmıyor. Ailesi ve isyan öncesindeki aşk hayatı konusunda bilinen pek bir şey yok. Prenses Isabella'yla bir iletişimi veya ilişkisi olması da mümkün değil çünkü Isabella o sıralarda daha yeni doğmuş aslında. Ayrıca gerçek Wallace'ın filmdeki gibi bir çiftçi değil, asil olmasa da aydın tabakadan gelen biri olduğuna inanılıyor. Bunun dışında mücadelesine katılımı zorunlu tuttuğu, askere alınmak istemeyenleri asma eğiliminde olduğu da gerçek kabul edilen bilgiler arasında. Kullandığı kıyafetlerin ve savaş boyalarının da o dönemde değil, yüzlerce yıl daha önce ya da daha geç kullanıldığını da not etmiş olayım.

SERGIO LEONE

SPAGHETTI WESTERN'İN BÜYÜK USTASI

ENGİN VURAL

Yaşımız kaç olursa olsun ucundan kıyısında kovboy hikâyelerine, western filmlerine bulaşmışızdır değil mi? İşte bu hikâyelerin en bilindik anlatıcılarından biridir Sergio Leone; hem de başka bir tarzla, türe yeni bir soluk getirerek yapmıştır bunu. Bakmayın sanki tanımladığı tür önemsiz bir detaymış gibi kurulan "sadece spaghetti western tarzında film çekmediğini de gösterdi" gibi cümlelere. O, western denilen tarzı dünyaya sevdiren isimlerden birisi oldu ve sadece o kadarıyla kalsaydı bile adına yine en iyi yönetmenler listesinde yer verilirdi. Hazır oyunseverler RDR'yle kendi kovboy maceralarını yazarken, ben de bu ustayı anmış olayım istedim.

Western'e Avrupa yorumu

Avrupa sinemasının kendine has bir tarzı olduğu aşikâr. Bu gelenek bir dönemin popüler konusu olan kovboy filmleri meselesinde de kendini gösterir. Nitekim, üst üste Avrupa tarzı western filmlerinin çekildiği bir dönem olmuştur 1960'lar ve 70'ler. İşte o dönem için yapılan tanımlamalarda "Avrupa Tarzı"ndan "İtalyan Tarzı"na geçişi sağlayan ve öncüsü olduğu türün "Spaghetti Western" olarak adlandırılmasını sağlayan isim büyük oranda Sergio Leone'dir.

Kimdir Leone?

1929 yılında kelimenin tam anlamıyla sinemanın içine doğar Sergio Leone; annesi aktris, babasıysa aktör ve yönetmendir. Belki bunun da etkisiyle, ilerleyen yıllarda hukuk eğitimini bırakıp sinemaya yönelerek "sinemaya düşkün bir maceraperest" olduğunun işaretini verir. Sektördeki ilk yılları onun adına çok da verimli geçmez. Yan görevlerle ve ismini duyuramasını sağlayamayan birkaç yönetmenlik denemesiyle çıktığı yolda, talihini döndürecek adımı A Fistful of Dollars'la atar. Filmin başrolü için teklif götürdüğü isimler kendisini yeterince tecrübeli bulmadıkları için rolü reddederler. Herhalde sonraki dönemde bunun için çok pişmanlık duymuşlardır! Rolü kimin kabul ettiğini biliyoruz değil mi? Clint Eastwood. Bu film her ikisi için de dönüm noktası olacaktır şüphesiz. Zira Eastwood da bu filmin öncesinde çok popüler bir aktör değildir ve yıldızı bu filmle parlar. Leone filmlerinin vazgeçilmez bir diğer kişisiyse, film müziklerine imza atan okul arkadaşı Morricone olacaktır. İkilinin uyumu had safhadadır. Birinin sunduğu görüntüleri diğeri müziğiyle destekler ve ortaya muhteşem eserler koyarlar. Müziklerin filmin çekiminden önce tamamlanmasını ve bu sayede sahneler çekilirken oyuncuların bu müzikler eşliğinde hikâyenin içine daha iyi girebilmelerini sağlaması da Leone'nin imzası olmuştur bir anlamda.

Leone'nin Tarzı

Leone'nin filmlerinde ön plana çıkan, onu ayrı kılan çeşitli özellikler var. Yakın plan ve uzun çekimler, giriş sekansları, sürprizler / şaşırtan anlar / belirsizlikler, muhteşem diyaloglar ve daha da muhteşem müzikler, son olarak "saf sinema" ve "hikâye anlatımında ekonomi" tanımlayıcı unsurlar olarak görülür Leone filmlerinde.

Geniş açıdan yakın plana geçiş yapılır, karakterin yüzü yakın planda uzun süre gösterilir. En ince detayına kadar izler, adeta ezberleriz o yüzü. Karakterin mimikleri, duruma verdiği tepkiler ekranı kaplayacak şekilde gözünüzün önüne serilir ve o hissi aldığınızdan emin olur Leone. Bir düello sahnesinde tarafların yüzlerine yakın plan çekim yapılır. Kısık gözlerle birbirlerini tartarlar. Kamera hareket ederken müzik tam da olması gerektiği gibi ilerler. Ve sonunda silahlar patlar. Gerilimi ve heyecanı en üst düzeyde hissetmeniz garanti altına alınmıştır. Sürprizleri boldur, o kadar ki filmin hemen başında bile denk gelebilirsiniz böyle bir şeye. Daha ilk sahnede bir keskin nişancı sahneye henüz giren bir atlıyı öldürüverir. Diyaloglar gayet iyidir, ama her zaman uzun olmak zorunda değildir. 3 saat kadar süren Once Upon a Time in the West'in diyalogları sadece 15 sayfa tutar!

Leone'nin üzerine kitaplar yazılmış, eserleri tezlere konu olmuştur. Böyle büyük bir ismi bu kadarla anlatmak mümkün değil takdir edersiniz. Sözün özü Leone, filmleriyle yeni bir tür tanımlamış, kendine has tarzıyla adını sinema tarihinin önemli isimleri arasına yazdırmış ve pek çoklarına ilham vermiş büyük bir ustadır.

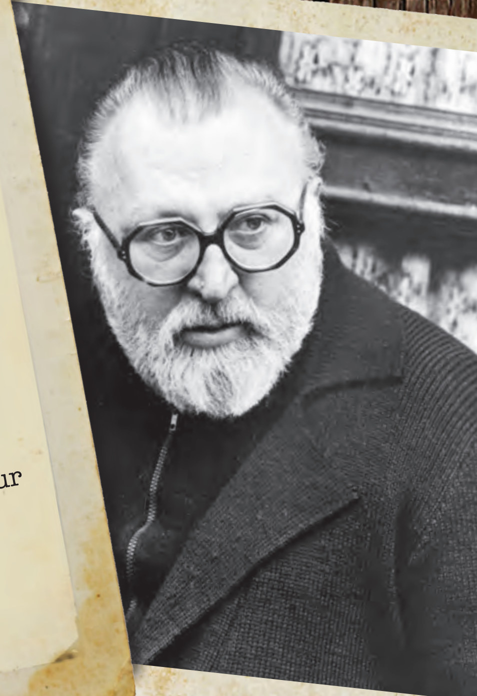
Spaghetti Western

Amerikalı eleştirmenler tarafından ağırlıklı olarak 1963-1977 arasında İtalya ve İspanya'dan çıkan western filmlerini tanımlamak için kullanılır bu tabir. Birbirleriyle çok da alakaları olmayan Amerikan westerni, Japon samuray filmleri ve neorealizm gibi unsurları bir potada eriten bu tarzın dikkat çeken özellikleri "çarpıcı dini görüntülerle zıtlık arz eden kara mizah unsurları, kanlı şiddet sahneleri, ilk andan itibaren zihinde yankılanmaya başlayan, zaman zaman ruhani tınılar da içeren etkileyici müzikleri ve yer yer karşıtlıkların gün yüzüne çıktığı bir hikâye anlatımı" olarak sıralanabilir. Siyasi mesajları, kimi zaman devrimci söylemleri, tartışmaya açtıkları konuları da ilave edilebilir bu listeye.

Bu kategoriye giren 500'ün üzerinde film bulunmaktadır. Corbucci'den The Great Silence veya Django, Sollima'dan The Big Gundown, Valerii'den Day of Anger, Damiani'den A Bullet for the General türün önemli yapıtları arasına adlarını yazdırmış eserler. Ancak bu listenin en meşhur örnekleri şüphesiz, Sergio Leone'nin elinden çıkan Dolar Üçlemesi'dir.

Yeri gelmişken türle ilgili bir de veritabanı paylaşmış olayım:

tinyurl.com/OGZ-133-Spaghetti-Western



Dolar Üçlemesi

Leone'nin adını sinema tarihine kazıyan Dolar Üçlemesi 1964 yılında çektiği A Fistful of Dollars (Bir Avuç Dolar) adlı filmle başlar. Leone'nin bu film için esin kaynağı Akira Kurosawa'nın 1961 yapımı Yojimbo filmidir. Ama uzak doğudan aldığı esini vahşi batıya o kadar güzel uyarlamıştır ki, film western tarzında ciddi bir değişimin işaret fişeği olmuştur. Serinin ikinci filmi For A Few Dollars More (Birkaç Dolar İçin), 1965 yılında; serinin üçüncü ve son filmi, izlemeyenlerin bile adını ezbere bildiği The Good, The Bad and the Ugly (İyi, Kötü ve Çirkin) ise 1967 yılında çekilmiş ve tüm zamanların en beğenilen spaghetti western filmi olmayı başarmıştır. Serinin her üç filminde de Clint Eastwood başroldedir.

Leone'nin filmleri tabii ki bu üçlemeyle sınırlı değil. Bir başka önemli üçlemesi Once Upon a Time serisidir. Leone, Baba filminin yönetmenliği kendisine teklif edildiğinde reddetmiş ve kendi gangster filmini çekeceğini söylemiştir bir rivayete göre. O gangster filmiyse bu üçlemenin son filmi olan Once Upon a Time in America (Bir Zamanlar Amerika)'dır ve bu film aynı zamanda Leone'nin de son filmi olacaktır.

Sinemada Bir Sosyalist

Leone, kendisini "hayal kırıklığına uğramış bir sosyalist" olarak tanımlar. "Anarşist olacak kadar radikal, ama işleri saldırganlığa vardırmayacak kadar vicdan sahibi". Kendi ifadesiyle karamsardır. Onun dünyasında insanlar kapıyı açmaya korkar. Açabilecek kadar cesaretli olanlarsa alınlarına bir kurşun yer. Çünkü hayat böyle acımasızdır!

Sosyalist kimliği filmlerine yansır. Birkaç doların peşinden koşan ve herhangi bir ahlaki kaygı gütmeden, her şeyi yapabilecek kişileri anlatır mesela. (Kapitalistler mi dediniz?) Bir başka örnekte, Sweetwater sakinlerinin komünist ruhunun, demiryolu baronunun açgözlülüğüne karşı zafer kazandığı görülür. Filmlerinin her birinden bu yönde pek çok mesaj çıkartılabilir. Belki de kendi "Das Kapital"ini filmleriyle yazmıştır, kim bilir?

ANT-MAN AND THE WASP

YÖNETMEN: Peyton Reed **OYUNCULAR:** Paul Rudd, Evangeline Lily, Michael Douglas, Hannah John-Kamen **IMDB NOTU:** 7,2



Marvel Sinematik Evreni'nin artık ne kadar büyük olduğunu sanırım çok da anlatmaya gerek yok ama bu büyüklüğün bazı negatif yanları da yavaş yavaş ortaya çıkmıyor değil. Bunlardan en önemlisi artık ara filmlerin bu "büyük" evren için biraz "küçük" kalması bana kalırsa. "Küçük" derken bir gönderme yapma gayretinde değilim ama Ant-Man and The Wasp, evrenin Infinity War tadında bir noktaya geldiği yerde ne yazık ki kalıbının adamı olmaktan çok da fazla öteye gidemiyor. Hiçbir MCU filmi bana göre vasatın altında değil ama evrene doğrudan etki eden Winter Soldier ya da Guardians of the Galaxy gibi filmler yerlerini, yüksek bütçeli dizi tadında filmlere bırakmaya başlıyor gibi ve bu pek hoş değil. Orta-üst seviye filmler ne yazık ki büyük evrenin yarattığı beklentiyi karşılamamaya başlamış durumda. Avengers filmleri dışında başka "büyük" film izleyemeyeceksek bu iş zamanla daha can sıkıcı olacaktır.

Ant-Man karakteri, kuantum evrenini olaya dâhil ettiği ve bu evrenin çok kilit bir rol üstleneceği bariz olduğu için MCU adına oldukça önemli. Ama filmde bu evren hakkında çok fazla şey öğrenemiyor aksine yepyeni soru işaretleriyle karşılaşıyoruz. Belli ki Avengers 4'te düğüm çözülecek. Buradaysa sadece kötü işlenmiş bir kötü karakter, gelişimi iki filmde anlatılmış yeni bir süper kahraman ve eğlence odaklı aksiyon var. **POZAN**

EDİTÖRÜN NOTU: Ant-Man and the Wasp tam olarak karınca kararınca bir MCU filmi. Kesinlikle izleyip eğlenin, ama daha fazlasını beklemeyin. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Rawson Marshall Thurber **OYUNCULAR:** Dwayne Johnson, Neve Campbell, Chin Han, Roland Møller **IMDB NOTU:** 5,9

SKYSCRAPPER

Bazı filmleri incelemek zordur. Zira film boyunca anlatmaya değecek bir şey olmaz, sadece olaylar gerçekleşir ve film biter. Hiçbir özgünlüğü, mesajı ya da ne bileyim kendince bir havası falan olmaz. İşte Skyscrapper da öyle bir film. Hong Kong'da dünyanın en büyük gökdeleni yapılıyor, sonra teröristler buranın altını üstünü getirince de Dwayne Johnson abimiz ve eşi ablamız olaya el atıyor, hepsi bu kadar.

Peki neden "ve eşi" dedim? Çünkü Hong Kong polisinin ve itfaiye birimlerinin yapamadığı her şeyi gökdelende Dwayne abimiz, karada da eşi gerçekleştiriyor da ondan. Hong Kong milli güvenlik birimlerinin yetersizliğine delil niteliğinde bir film bu. Madem sıradan bir aksiyon filmi yapacaksınız, en azından adrenalin şoku veren sahneler koyun de mi? O da yok. Oyunculukları niyetlerinden bile kötü olan kötü adamlar başarısız olurken karada da terörist eyleme değil de gece kulübüne eğlenmeye gidecekmiş gibi bakımlı Çinli ablamız anneden dayak yiyor finalde. Çok meh yani.

Gökdelen konsepti ve cehennemden ailesini kurtarmaya çalışan adam derken ciddi şekilde Zor Ölüm'den arak bir film Skyscrapper. En azından arak olmaya çalışmış. Farklarıysa Zor Ölüm'ün doğru yaptığı hemen her şeyi bu filmin yanlış yapıp üzerine de bolca klişe serpmesi o kadar. Öyle ki film sona erdiğinde "Ben niye izledim ki bunu?" diye kendinize sorabilirsiniz. Hatta ben bir adım daha öteye de giderek Eren'e "Ben niye inceledim ki bunu?" diye de soracağım(çünkü The Rock - Eren E.). **EMRE S.**



EDİTÖRÜN NOTU: İzleyiciyi sıkıntıdan patlatan patlamış mısır filmi. ★★☆☆☆

YÖNETMEN: Boots Riley **OYUNCULAR:** Lakeith Stanfield, Tessa Thompson, Armie Hammer, Steven Yeun **IMDB NOTU:** 7,2



SORRY TO BOTHER YOU

Bir süredir takipte olduğum Sorry to Bother You beklentilerimin çok tersinde ve üstünde bir film çıktı. Ben şöyle hafif bilimkurgu soslu bir komedi bekliyordum ama karşımda ağır kapitalist eleştirileriyle dolu, Amerika'daki ırkçılık sorununa verip veriştiren, harika oyunculuklarla bezeli ve yine hafif bilimkurgu soslu bir komedi çıktı.

Bir telefonla satış şirketine giren ve burada başarılı olan Cassius Green'in gitgide absürtleşip tuhaflaşan öyküsünü izliyoruz film boyunca. Yan karakterler eğlenceli ve filmin dili de epey sivri (bunu ilk filmini çeken yönetmen Riley'nin dolmuşluğuna da verebiliriz), hatta öyle anlar var ki filmde, rahatsız olacağınız garanti.

Ama isminden de anlaşılacağı üzere bu film o güvenli işlerine köle gibi yapışmış beyaz yakalı kitleyi huzursuz etmek üzerine kurulmuş ve bu amaca da sonuna kadar sadık kalmış. Üzgün falan da değiller zaten, zira kapitalizm kendine karşı olan argümanı bile satacak metaya dönüştürürken zerre üzgün değilse onun tekerine çomak sokmaya kararlı kafası kırık bir sinemacı neden üzgün olsun ki? **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: "Şöyle adam gibi bir sürreal satirik komedi izlemeyeli çok oldu" diyorsanız (!) bu filmin algılarınızı rahatsız etmesinden memnun kalacaksınız demektir. ★★★★☆

YÖNETMEN: Drew Goddard **OYUNCULAR:** Charlie Cox, Deborah Ann Woll **IMDB NOTU:** 8.7 **KANAL:** Netflix

3. SEZON



DAREDEVIL

Netflix ve Marvel'ın iş birliğinde önümüze koyulan dizilere gazımız biraz azaldı malumunuz. *Luke Cage* ve *Iron Fist*'in iptaliyle bu durumun dizilerin geleceğine etki etmeye çoktan başladı, yeniyetme *Punisher* ve sevmeyeni seveni kadar çok olan *Jessica Jones* bir kenara, hâlâ güçlü ilerleyen tek dizimizse *Daredevil*. Memnuniyetle söyleyebilirim ki üçüncü sezonda da bu durum bozulmuyor.

İlk sezondaki ana kötümüz Wilson Fisk bir kez daha şehrin başına bela olmak üzere sahneye dönüyor ve yanında çizgi romanlardan Bullseye olarak tanıdığımız Ben Pointdexter'ı getiriyor. Pointdexter'ın teşrifiyle Nexflix yapımlarının başarılı kötü portrelerine bir yenisi daha eklenirken dizi ikinci sezonda The Hand senaryosuyla kazandığı hafif ucuz havadan sıyrılıp tam teşekküllü suç draması formuna da geri giriyor. Frank Miller'ın 1986'da yazdığı unutulmaz DD hikâyesi Born Again'den parçaları, Bullseye'ın köken hikâyesi ve Wilson Fisk'in muhteşem dönüşüyle çok güzel harmanlanmış. Elbette eksiler mevcut: Netflix'in "13 bölümden aşağısı kurtarmaz" takıntısı sezonun ortalarını geçince dizinin temposunu zedeliyor ancak son bölümlerde hikâye tekrar toparlanıyor ve ortalığın karışmasını zevkle izliyorsunuz.

Olayların son bölümlerde arapsaçına dönmesi Marvel'ın Netflix dizilerinden alıştığımız bir durum ancak burada hiç zorlama hissettirmiyor. Bence *Daredevil* insanı heyecanlandırmayı hâlâ çok iyi başaran tek Netflix-Marvel dizisi. ■ ONUR

EDİTÖRÜN NOTU: DD'ye sahip çıkalım ★★★★☆

YARATICILAR: Cary Joji Fukunaga, Patrick Somerville **OYUNCULAR:** Emma Stone, Jonah Hill **IMDB NOTU:** 8,1 **KANAL:** Netflix

MANIAC

Bilinçaltı ve beynin işleyişi, insan türünün en gizemli yanlarından birini oluşturuyor hâlâ. Hepimiz kendi bilinçaltımızı görsek şaşkınlıktan ağzımız açık kalır eminim. O derece anlaması zor, tuhaf ve haliyle derya deniz bir alan bu. Böyle olunca, bilinçaltını konu edinen yapımlarla da sık karşılaşıyoruz. Maniac da bunların arasına katılan bir mini dizi.

Psikiyatrik sorunlar yaşayan ve travma geçmişi olan iki karakteri odağına alıyor. Emma Stone ve Jonah Hill'in canlandırdığı bu iki karakter, geliştirilmekte olan bir ilacın deneyine katılmaya karar veriyor ve olaylar gelişiyor. Dizi ilk 3 bölümüyle psikoloji ve bilinçaltına ilgi duyanlar için heyecan verici bir giriş yapsa da, ilerleyen bölümlerde o heyecan yerini sıkıntıya bırakıyor. Deneyler sırasında karakterlerin bilinçaltını temsil eden sekanslar vasat ve sıkıcı. Deneyi uygulayan tayfa da aşırı itici olunca potansiyelini fena halde harcamış bir yapım kalıyor geriye. Buna rağmen bilinçaltının etkileyiciliği için izlenebilir. ■ İPEK

EDİTÖRÜN NOTU: Fikir güzel ama çok daha iyi işlenebilirmiş. Bilinçaltı ve psikolojiye merak duyanlar bir baksın tabii yine de. ★★★☆☆



YARATICI: Mike Flanagan **OYUNCULAR:** Carla Gugino, Michiel Huisman, Victoria Pedretti **IMDb NOTU:** 9,1 **KANAL:** Netflix



THE HAUNTING OF HILL HOUSE

8 saat süren bir film çekip seyirciye sunduğunuzda, çok uzun ve sıkıcı olacağından kimse izlemeyecektir. Ancak bu yapımı 10 bölüme ayırıp dizi olarak sunarsanız, aynı seyirci grubu eserinizi bir gecede izleyip tüketme eğilimine girer. *The Haunting of Hill House* bu işi iyi başarıyor. Hatta yeni nesil korku tekniklerini kullanarak seyirci üzerinde birkaç oyun da oynuyor. Senaryonun dizi olarak uyarlamasının altında yatan temel sebep, standart bir korku filminde sunamayacağınız derinlikte bir hikâye örgüsü ve çok fazla sayıda katmanı aynı anda seyirciye aktarmak. *The Haunting of Hill House* diyalog yazımı, kurgu, anlatım ve dozajında görsel efekt kullanımıyla Imdb'den aldığı yüksek puanı hak ediyor.

Kalabalık bir Amerikan ailesinin hem geçmişte hem de günümüz dünyasında yaşadığı korkuyu lanetli bir ev üzerinden anlatan *The Haunting of Hill House*, her aile bireyinin psikanalizini de profesyonel bir şekilde yapabilmişler. Geçmişin insanların geleceğini nasıl etkilediğini farklı bir bakış açısıyla anlatan dizi korku klişelerine pek yüz vermemiş.

Buna rağmen dizi iki temel problemi çözememiş. Bunlardan ilki, çocuk oyuncuların Türkçe seslendirmelerinin oldukça kötü olması. Kişisel tavsiyem: Diziyi Türkçe altyazılı ancak orijinal dublajlı izleyin. İkinci sorunsa, dizideki anlatım ve senaryo özgünlüğünün son bölüme doğru çizgisini koruyamaması ve türünün korkudan aile dramasına dönmesi (spoiler vermeden bu kadar diyebiliyorum). Tüm bunlara rağmen ortalamanın çok üzerinde bir kaliteye sahip bir korku dizisi The Haunting of Hill House. ■ ERKUT

EDİTÖRÜN NOTU: Karanlıkta izlemenin yeteri kadar korkutmayacağını düşünüyorsanız, Türkçe dublajı açmanız tüylerinizi diken diken edecektir. ★★★★☆



DIR EN GREY
INSULATED WORLD

Hayranların dilindeki kısaltmasıyla Diru kafadan benim en sevdiğim ilk 3 gruba girer ve kimi parçaları da hayatımın belirli anlarında kurtarıcı rolü görmüştür. Bunları diyorum ki Insulated World'ün bende yarattığı hayal kırıklığı daha bir elle tutulur olsun. Albüm sert, ha bu da normal çünkü Diru sertliğiyle tanınır. Ama bu anlamsızca sert, kuru gürültü, boş laf. 13 parçadan da hepi topu 5-6 favori çıkartabildim ki onların da geçmiş albümlerdeki şarkıları mumla arattığı aşikâr. Peki bir grup 10. albümünde niye birden böyle düşer? Sorunun cevabı albümün isminde saklı biraz da (Yalıtılmış Dünya). Belli ki bu albüm grubun beyni olan arsız vokalist Kyo'nun kendi alanı, kendi



dünyası ve grubun diğer elemanları olaya çok da dâhil olamamış (Baslar, sololar nerede?) ve ortaya bu ne idüğü belirsiz albüm çıkmış. Peki abi, bunu böyle kabul edelim ama 11.'ye toplayın lütfen kendinizi olur mu? ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Mümkünse gidip Uroboros, Arche veya Withering to Death dinleyin ve grubun yaratıcılığına hayran kalın. Sonra gelip bu garabete bir bakın, ne demek istediğimi anlayacaksınız. ★★☆☆☆



THE WRINKLE IN TIME VE SELMA'NIN YÖNETMENİ AVA DUVERNAY, PRINCE HAKKINDA BİR BELGESEL FİLM YAPIYOR.



DRAGONLORD
DOMINION

Testament gitaristi Eric Peterson ilginç bir isim, Testament'te zaten döktürüyor ama kendisi aynı zamanda bir senfonik black metal hastası ve bu ilgisini üretici olarak da yansıtmayı seviyor. Kurmuş olduğu Dragonlord'sa şimdiye kadar iki albüm çıkarmıştı.

13 yıllık uzun bir aradan sonra grup şimdi de Dominion'la karşımızda ama ı ıh, bu sefer pek olmamış. Dominion kötü bir albüm değil, içinde yine Peterson'ın o çok özendiği Dimmu Borgir esintileri mevcut ama albüm kendi içinde hiçbir bütünlük taşımıyor. Hatta bazı şarkılar kendi içinde bile çok dağınık. Bir anda piyano giriyor, hop oradan kadın vokale geçiyor, tamamen farklı bir riff üzerinden devam ediyor falan. Sanki Peterson "ah aklıma şu da geldi" demiş ve şarkıların içine serpiştirmiş gibi.

Buna rağmen dinlerken çok keyif aldığım şarkılar oldu, hatta sıkılmadan üst üste dinlediklerim de. Ama albümün 'lise black metali' seviyesinin çok da üzerine çıkamadığını söyleyeyim ki beklentiler düşük kalsın. ■ ESER

EDİTÖRÜN NOTU: On tane Dominion, bir tane Black Wings of Destiny etmez diyeyim, siz anlayın. ★★☆☆☆



LINDSEY STIRLING
WARMER IN THE WINTER

Bir arkadaşım zamanında "yılbaşı geliyor çok heyecanlıyım" demişti, ben de bön bön bakmıştım suratına. Zira ne yeni yıl ruhuna inanırım ne de duvara çorap asıp ağaç süslemişliğim vardır. Ama iyi müziğe hiç hayır demem. Hele ki Lindsey Stirling gibi sempatik tavırları ve modern düzenlemeleriyle kemanı pek çoklarına sevdiren birinden geliyorsa. Biz oyuncuların Dragon Age, Zelda ve Skyrim cover'larından aşina olduğumuz çıtı pıtı kızımız bu sefer klasikleşmiş yılbaşı şarkılarını yorumlamış ve ne yalan söyleyeyim benim gibi içi geçmiş birini bile heyecanlandırmayı başardı albüm. Düzenlemeler temiz, vokaller tatlış ve bir şekilde hiç sıkılmadan bu aşırı pozitif albümü dinleyip bitiriyorsunuz. Bunda Lindsey'in enstrümanına hâkim, dinamik virtüözlüğünün etkisi büyük olsa da parçalar da çok hoş be. Bi' açıp Carol of the Bells dinleyin, üstüne de All I Want for Christmas patlatın. Yeminle pamuk gibi olacak bünyeniz. Keşke bu yıl kar yağsa da şöyle ağız tadıyla bir yılbaşı ruhu yaşasak (evet, dedim bunu). ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Şimdiden dilime düşen kar tanelerinin hayaliyle Aralık ayını bekliyorum (tabii doğum günüm de o aralarda, çaktırmayın). ★★★★☆



ONUR SELAMET

ÖLÜ DALGICIN SONBAHARI

Y Kuşağından Büyüklere Masallar

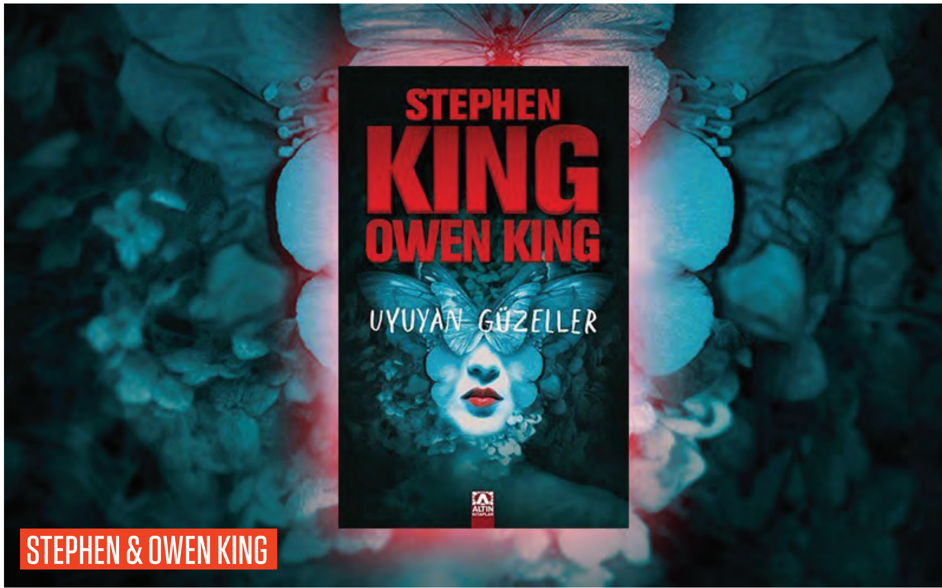
Balina karnında sarıklı salyangozlara kafa tutmaktan mahalledeki arkadaşlara, hikâye anlatan dev mantarlardan oyuna dalıp eve geç kalan çocukların karşılaştığı karanlık varlıklara... Merhaba, bu duyduğunuz Çağdaş Türk Edebiyatı'nın ayak sesleri. Daha doğrusu Y kuşağının edebiyatımıza kattığı fantastik dokunuşlar.

Kayıp Rıhtım'ın yayın yönetmenlerinden, Aylık Öykü Seçkisi'nin editörü, Marşandiz Fanzin'in kurucusu ve yayın yönetmeni olan Onur Selamet'in bu ilk kitabı adeta bir çizgi film absürtlüğü, cümbüşü ve mantığına sahip. Tüm o curcunanın altında hep bir görülmeyi bekleyen fikir var. Tüm o renklerin altında yatan bir anlam.

Eserinin yapıtaşı olan kelimelerinin her biri okundukça patlayan enerji kütleleri adeta. Öykülerinin kurgularıysa çocukluğu sokaklarda terlemekle, ilk gençliği internete bağlanmak için 56k modem sesini dinlemekle geçmiş, hem dünün hem de bugünün çocukları olmuş birinden beklenecek denli bir karmaşa.

Ne mutlu ki bugün Çağdaş Türk Edebiyatı'nın böylesine renkli, ama bir o kadar kalemi sağlam simaları var. Yoksa siz yerli edebiyata hâlâ mesafeli olanlardan mısınız? ■ **HAZAL**

EDİTÖRÜN NOTU: Bir ilk kitap için iddialı kurgular, bol şamata, çokça absürtlük. Tüm bunlar Türkçeye hâkim bir dille birleşince bir günde bitirilesi bir kitap çıkıyor. ★★★★☆



STEPHEN & OWEN KING

UYUYAN GÜZELLER

Double King Menü Mideye Ağır Gelmiş

Daha önce hiçbir Stephen King romanını okurken bu kadar sıkıldığımı hatırlamıyorum. Belki bunda Owen King'in de etkisi büyüktür ama Uyuyan Güzeller ilginç bir hikâyeyi sündüre sündüre 700 sayfada anlatmaya çalışan ve bunu yaparken de akıcılığı korumayı başaramayan bir roman olmuş.

Halbuki dediğim gibi ortada ilginç bir hikâye var. Kadınlar uyudukları zaman uyanmamaya başlıyor ve yüzlerinden başlayarak tüm vücutlarını saran bir kozanın içinde hapsoluyorlar. Birileri bu kozayı yırtmaya kalkarsa vahşileşip saldırganlaşıyor ve öldürülmeden de durmuyorlar. Bundan etkilenmeyen tek bir kadın var ve zaten o da aslında her şeyin merkezi: Evie. Dooling ismindeki kasaba gitgide erkek egemen bir hal alırken Evie'yi korumak isteyenlerle öldürmek isteyenler karşı karşıya geliyor.

Geliyor gelmesine de, kitap ismine yakışırcasına okuru da uyuklatmayı başarıyor işte. Başta anlamsızca listelenen onlarca karakter, ilgi çekmeyi başaramayan yan hikâyeler derken kitap anlatmak istediği öykünün çok dışına sürükleniyor ve pek de tatmin edici biçimde sonlanmıyor maalesef. ■ **ESER**

EDİTÖRÜN NOTU: Üstadın bir romanını kesinlikle önermeyeceğim aklımın ucundan bile geçmezdi ama olan tam olarak da bu. Kısa hikâye olarak yazsa enfes olurmuş, böylesi hiç olmamış. ★★☆☆☆



NEIL GAIMAN

İSKANDİNAV MİTOLOJİSİ

Thor'un çekici, Odin'in öfkesi, Loki'nin hileleri ve Ragnarok... Belki de defalarca kez okuduğumuz, sayısız filme ve oyuna konu olan İskandinav efsaneleri... Ama ne derler bilirsiniz, hikâyeler anlatıldıkça büyür, nesilden nesle geçer ve hayatta kalırlar. İşte şimdi de karlı kuzey topraklarının bu kadim efsanelerini yüzyılımızın en başarılı hikâye anlatıcılarından Neil Gaiman'ın kaleminden okuma vakti. Gaiman'ın İskandinav mitolojilerinden esinlenerek kaleme aldığı kitap dokuz dünyanın yaratılışından başlayıp Ragnarok'a kadar uzanan olayları yazarın kendine has, akıcı üslubuyla sunuyor bizlere. Bunun yanı sıra Odin, Thor ve Loki gibi efsanevi tanrılara asıllarına sadık bir şekilde yeniden can veriyor. Son God Of War'un üstüne iyi gider. ■ **M. İHSAN**

ROBERT CRAIS

ŞÜPHELİ

Travma sonrası stres bozukluğunun başrolde olduğu, heyecanlı bir aksiyon filmi havasında bir polisiyeden söz edeceğim bu ay. Sessiz görünen bir Los Angeles gecesinde uğradığı saldırıdan yaralı kurtulan ve iş ortağını kaybeden polis memuru Scott'la, sahibi-dostu askeri bir saldırıda yitiren bomba arama köpeği Maggie'nin yavaş yavaş gelişen dostlukları. Alman çoban cinsi köpeğin Scott'a olan karşılıksız sadakatini yoğun şekilde hissedebiliyorsunuz sade bir dille yazılmış 400 sayfa boyunca. Yazar Crais, polis köpeklerinin eğitim merkezlerinde gözlem ve araştırmalar yapmış ve edindiği bu bilgiler romana epey otantik bir hava katmış. Polis memuru acı dolu geceyi, arkadaşını bırakmış olmanın pişmanlığını birçok sahnede yaşarken, dostunu son anlarında bile bırakmak istemeyen köpeği takdir edişi, köpeğinse polis memurunu yeni sürüsü olarak kabul edip bağlanması, duygusal dozu iyi ayarlanmış şekilde anlatılmış. Finalde biraz heyecan yapıp okuyucuyu üzecek gibi hissettirse de görece mantıklı şekilde bitiyor bu dostluğun ve sadakatin yoğun hissedildiği sıcak öykü. Polisiye seven ve değişik bir roman arayan okuyucu arkadaşlara öneririm. ■ **NOYAN**



ÖMER AKDAĞ

HIGH SCORE GIRL

Retro oyun severler, hele bir gelin bakayım buraya

Aslında bizim retro oyun insanı Emre Sümer'e dedim "abi bak izle de sen yaz bunu, sonra izledikten sonra 'bunu ben yazmalıymışım' diye üzüleceksin" diye ama dinletemedim. İzlesin de pişman olsun şimdi :)

High Score Girl direkt olarak çocukluğu veya gençliği atari salonlarında geçmiş, ev konsollarının yükselişine şahit olmuş ve o dönemleri hasretle ananlar için yapılmış çünkü. 1991'de başlıyor, Street Fighter II'nin atari salonlarını kasıp kavurduğu yıllar. İlkokula giden elemanımız Haruo gittiği salonda, Guile'ıyla SF2'nin kralı konumunda, o oynarken arkasında onu izleyen bir kitle oluyor hep ve insanlar karşısında dövüşmek için sıraya giriyorlar. Bir gün artist artist yine herkesi yenerken karşısına giren kızımız Oono onu Zangief'iyle kesince aralarında arkadaşlık-aşk-rekabet tadında bir ilişki doğmuş oluyor.

Animede eski oyun muhabbetleri gırla ve öyle "eleman Street Fighter dedi ehe" gibi ufak tefek göndermelerden bahsetmiyorum. Ancak o kültüre aşina insanların bilebileceği aşırı retro-geek muhabbetleriyle dolu seri. Ne bileyim beraber Final Fight oynarken Haruo varilleri parçaladıkça Oono kızıyor çünkü oyunda varilleri parçalayınca kolu 0.033 saniye farklı yöne çekersen veya zıplama tuşuna basarsan can veya silah yerine 10.000 puan veren eşyalar düşüyormuş, onları toplamaya çalışıyormuş. İlk defa duydum ben şahsen öyle bir şeyi. Veya Samurai Shodown'da Gen-an'ın silahını bilerek düşürüp karşısındakini eze eze kazanma, Virtua Fighter'da 6 saniyede raunt kaybedebilme gibi şeylerden acayip acayip geyikler çıkıyor seride. Haruo'nun koruyucu meleğinin Guile olmasına özellikle hastayım, ne zaman Haruo saçmalasa Guile gelip ona bir yumruk atıp abidik bir motivasyon konuşmasıyla onu kendine getiriyor.

1991 dedim ama Virtua Fighter falan dememden anlamış olabileceğiniz üzere farklı zaman dilimlerine atlıyor seri 1-2 kere. İlk başlarda Haruo'nun evinde PC Engine var mesela ama sonraları Sega Saturn'ü oluyor, Playstation 1 popülerleştikçe "hayır, Sega'cıyım ben, ihanet edemem" modlarına giriyor falan. Konsol fanboy'luğu o zamanlar da mevcuttu sonuçta. Benim anlam veremediğim o kadar farklı rakip firmayla nasıl oldu da lisans anlaşması yapabildiler böylesine küçük çaplı bir anime için, hayret edilesi bir durum (zamanında mangası yüzünden Square Enix'le SNK davalık olmuştu ama tatlıya bağlanmıştı).

Bütün bu oyun kültürü muhabbetlerinin ortasındaki o bahsettiğim karakterler arası ilişkiye odaklanan romantik-komedimsi hikâye de kaynamamış ayrıca, o konuda da başarılı anime, sırf gönderme ekmeği yiyen yapımlardan değil yani. 1-2 bölümün ardından hikâyeye dâhil olan, oyunlarda doğuştan yetenekli (sallayarak Mortal Kombat'ta Scorpion'ın fatality'sini yapabiliyor, o derece) bir diğer kızın da olaya dâhil olup hikâyeyi aşk üçgenine çevirmesiyle olay daha da tatlı hale geliyor.

Her şeye rağmen dünyanın en iyi animesi değil tabii High Score Girl. Kendi halinde, sevimli, güzel bir yapım yalnızca. Ama işte dediğim gibi retro oyun kültürüne az çok sahipseniz müthiş keyifle izleyeceğiniz de garanti.





YENİ ANİMELER

Sağdan soldan birkaç yeni duyuru sıralayayım öncelikle her zamanki gibi: Monkey Peak, Bread and My Momo, yeni Battle Vixens animesi, Why the Hell Are You Here Teacher!?, Are You Really the Only One Who Likes Me?, Rifle is Beautiful, My Next Life as a Villainess.

Kendini oyun dünyasında bulma temalı (isekai) animelere bir yenisi daha ekleniyor: **Do You Love Your Mom and Her Two-Hit Multi-Target Attacks?** Evet bu isme sahip bir anime var olacak. Uyarlandığı roman beğeniliyormuş bakalım.

Şu soldaki tatlı anime **High Score Girl**'e 3 tane Ova bölümü gelecekmiş. Serinin devamını konu edineceklermiş ve Mart 2019'da çıkacaklarmış.

Yılın en kafa rahatlatan günlük hayat animelerindendi **Laid Back Camp**. İkinci sezonunun yanı sıra bir film ve kısa bir yeni bölüm duyuruldu.

My Hero Academia'nın 3. sezonu "4. sezonda devam edecek" yazısıyla bitti. Devamının gelmemesini beklemiyordunuz herhalde?

Attack on Titan'ın 3. sezonu birkaç aylık araya girdi. Nisan'da devam edecek.

Persona 5'in şimdilik sona eren animesi için bu yıl bitmeden Dark Sun adında bir özel bölüm çıkacakmış.

Dropkick on my Devil'ın animesinin yapımcıları, bluray seti 2.000'den fazla satarsa 2. sezon yapacaklarını açıkladı.

Index'in geri dönüşünün ardından **Railgun**'ın dönüşü de kaçınılmazdı. 3. sezon duyuruldu. Bu da yetmedi yan manga serisi Accelerator'ın da animeleşeceği haberi geldi.

Isekai Quartet isimli minik, geyik bir anime serisi en sevilen isekai animelerinden 4'ünü bir araya getiriyor: Overlord, Re:Zero, Konosuba ve Tanya. İlkbahar sezonunda başlayacakmış.

HARUHİ'NİN BİLİME KATKISI

Haruhi'nin bölümlerinin hangi sırayla izlenmesi gerektiği konusunda açılan bir 4chan başlığına verilen yanıtlar, 25 yıllık bir matematik probleminin çözümüne yardımcı oldu. Kulağa saçma geldiğini biliyorum ancak gerçekten de öyle olmuş. Neyin ne olduğunu kafam almadı, o ayrı: ***tinyurl.com/ogz-133-haruhi***



KISA KISA

Büyük anime stüdyolarından **Bones** (FMA, My Hero Academia, Soul Eater ve nicesi...) 20 yaşında! Tokyo'da iki parça halinde gerçekleştirilecek bir etkinlikle kutluyor doğum gününü.

2013'te kurulan, Inari Kon Kon animesiyle fena olmayan bir başlangıç yapan ancak yıllar içinde kaliteli veya hit olmayı başarmış bir anime üretmeyi de başaramayan stüdyo **Production IMS**, 2 milyon doları geçen borçları sebebiyle iflasını açıkladı.

My Hero Academia ve **Attack on Titan** da Hollywood yapımı live-action filme kavuşanlar kervanına dâhil oluyor.

Berserk'in 40. manga cildinin şerefine 1 dakikalık sayg- şey pardon, 1 dakikalık bir live-action tanıtım filmi hazırlandı. Komik olmaya mı çalışmışlar, ciddi olmaya çalışırken komik duruma mı düşmüşler tam anlamadım: tinyurl.com/ogz-133-berserk

Orange Road'u aşırı sevdiğimi tekrar tekrar söylemişimdir buralarda. Mangakası Izumi Matsumoto bir beyin rahatsızlığından ötürü çizimi bırakmış, sonra geri dönmüş, 2016'da geçirdiği bir kaza sonrasında tekrar kötüleşmişti ve durumunun daha kötüye gittiği söyleniyordu. Neyse ki kendisini toparlayabilmiş, yeniden iş başı yapmak istiyormuş.

Elon Musk "zaman mecha yapma zamanıdır" diye bir tweet attı, Bandai Namco da "bizde referanslar mevcut" diye yanıt verdi Gundam'ları kast ederek. Olur mu olur.

İki büyük anime yayıncısı **Crunchyroll** ve **Funimation**'ın birbirlerinin serilerini yayınlama anlaşmaları vardı, bu anlaşmayı sonlandırdılar. Funimation Türkiye'de yoktu zaten de Crunchyroll'da bazı serilerin uçtuğuna şahit olabilirsiniz.

Berserk, Paprika gibi animelerin bestecisi Susumu Hirasawa "benim konserlerimde ışıklı çubuk sallamayın, illa bir şey sallayacaksanız inkan falan sallayın" diyerek geyik bir tweet attı (inkan Japonya'da kâğıt imzalamaya yarayan silindir bir şey). Tabii internetten bir şey yapılmamasını isterseniz o ters teper malum. Takipçileri ışıklı inkan bulmuşlar bir yerden, hatta o ışıklı inkan'ın üreticisi de tweet'e yanıt vermiş falan. Bu ay öyle ilginç bir geyik döndü işte.

Ai Yazawa (durun hemen heyecanlanmayın) moda temalı bir kitap için çizimler yaptı. Hâlâ çizebildiğini görmek güzel. Nana için umutlanmamalıyım diyorum kendi kendime ama...

Kaç kişinin oynadığı açıklanmayan bir ankette animelerdeki danslar oylandı. Birinci sırada **Blood Blockade Battlefront**'tan Sugar Song to Bitter Step, ikinci sırada Haruhi'den Hare Hare Yukai, üçüncü sırada da Detective Conan'dan Koi wa Thrill, Shock, Suspens yer aldı.

GÜZ SEZONU ANİMELERİ

ÖMER AKDAĞ

SoA, JoJo ve Fairy Tail'in devamları gelmiş, insan daha ne ister? Yeni seriler de hiç fena değil onlar dışında. Güzel sezon güzel...





SWORD ART ONLINE: ALICIZATION

Gun Gale Online gibi yan hikâyeleri de sevmiştim ama Kirito'nun başrolde olduğu Sword Art Online'lar da ayrı bir güzel oluyor. İlginç, oyun dünyasının, hatta belki insanın evrimininin nerelere gideceğine dair atıflar yaparak, etkileyici bir giriş yapıyor ve ardından kendi hikâyesini ince ince işlemeye başlıyor.

GOBLIN SLAYER

Bir şeyler iyi gidiyorsa yakın zamanda her şeyin kötüleşeceğini bildiğiniz serilerden. Travması nedeniyle sadece goblin kesmeli görevlere çıkan, biraz kafadan kontak ketum elemanımız ve yancıları etrafında dönüyor. Bayağı ses getirdi, belki denk gelmişsinizdir. Bazı sahneleri rahatsızlık verebilir ama, onu da baştan söyleyeyim.



IRODUKU: THE WORLD IN COLORS

Dünyadaki renkleri göremeyen genç bir büyücü kız, yine büyücü olan büyükannesi tarafından geçmişe, 2018 yılına gönderilir. Burada renkleri yeniden görebilmesini sağlayacak insanlarla tanışacaktır. Tatlı seri, hafiften Ghibli esintileri var.





ZOMBIELAND SAGA

Sevimli kızlar ve onları ünlü bir idol grubu haline getirmeye çalışan menajerleri. Ama kızlar zombi, çıktıkları konserde ısırmak için seyircinin üstüne atlıyorlar, kafaları kolları falan kopuyor arada. Geyik, sevimli, ciddiye almamalık bir seri.



FAIRY TAIL: FINAL SERIES

Ah be, özlemişim. Eski dosta yeniden ve son defa kavuştuk. Tartaros'a karşı verilen epik savaşın ve Fairy Tail'in dağılmasının ardından en son Lucy'i ekibi yeniden toplamak için yollara düşerken görmüştük, yeni sezon da direkt oradan başlıyor. Küçük çaplı hikâyelerle giriş yapsa da kısa sürede epikleşeceğini tahmin etmek zor değil. Son hikâyeyi anlatıyor nihayetinde, boru mu? Gelsin bakalım şu Zeref kimmiş...



THAT TIME I GOT REINCARNATED AS A SLIME

Ölünce karakterin kendisini fantezi dünyasında bulması temasına alışığız ancak illa ki o dünyada insan olarak çıkılacak diye bir kural yok tabii, burada da elemanımız Slime, yani bildiğiniz jöle olarak reenkarne oluyor. Aşırı güçlü yeteneklere sahip bir jöle olarak ama ilginç şekilde. Bayağı geyik seri ama bir yandan Overlord'u da andırdı bana, gerçekçimsi bir yaklaşımı da var. "Kendimi jöle olarak bulsam hakikaten ne yaparım?" sorusu eşliğinde yazılmış gibi.



UZAMAID

Eski asker kızımız Tsubame (eski asker derken bayağı baklavaları falan var) kız çocuklarını aşırı seviyor ve annesini kaybetmiş bunalımlı ve atarlı bir çocuğun evinde hizmetçi olarak işe başlıyor ve ona hem annelik yapıyor hem de hayatı zehir ediyor. Bayağı eğlenceli.

RASCAL DOES NOT DREAM OF BUNNY GIRL SENPAI

Bakemonogatari'yle başlayan Monogatari serilerini takip edenlerden misiniz? Bazıları o kadar güzel olmasa da bazıları inanılmazdır gerçekten. Onlara benzer bir yapıda bu seri de, %90 diyalogdan oluşuyor. Monogatari'ler gibi über stilize değil de daha normal bir seri öte yandan. İkilimizin karşılıklı laf sokuşlarını dinlemeye doyamıyorum şahsen.



JOJO'S BIZARRE ADVENTURE: GOLDEN WIND

Önümüzdeki aylarda kesin daha uzun yazacağım bunu ama nasıl yazacağım bilmiyorum. Geçtiğimiz yıl tüm JoJo'ları izledim, sevdim, ama neden sevdiğimi kendime açıklamakta zorlanıyorum. Her şey çok tuhaf, anormal erkeksi. Yeni sezon da öncekiler kadar iyi başladı, seriyi takipteyseniz izlememek olmaz.



İHSAN C. ASMAN

HAWKING'İN SON ÇALIŞMALARI SÜPERİNSANLARA KARŞI BİZİ UYARIYOR

Süperleşemeyen çıksın, biraz kasıyor da

Ancak (dünyayı yöneten çok uluslu şeytani şirketlerle ilişkili) zenginlerin satın alabileceği ultra estetik yahut başka beklentilere uygun konak bedenler, sahibini mütemadiyen tatmin etmeye programlanmış mutfak robotundan farksız yapay zekâ fahişeler, bellek transferi yollu ölümsüzlük ve tüm bu meselelerin zihin yaran -ya da kibar tabirle açan- bir şekilde "İnsan olmak nedir?" sorusunu gündeme getirmeleri, genel olarak bilimkurgu, özel olarak da cyberpunk işleri takip ediyorsanız, size pek yabancı gelmeyecektir.

Özellikle Avrupa'nın hâlâ net olarak anımsadığı eskinin öjenik kâbusları, kendi hayaletlerini bu kıtanın farklı noktalarında durmaksızın gezdirmekte. Bu yüzden farklılıkların elimine edilerek tek bir üstün yaratılması fikrinin, norma hâkim olacağı endişesi hep diri tutulur. Üstelik rahmetli Stephen Hawking'in (Artık kendisine rahmet okuyabiliyor muyuz?) son çalışmalarında ortaya çıktığı üzere bu endişe -bilimsel olarak da- pek yersiz değil.

Genetik mühendisliğindeki ilerlemeler Hawking'in, her ne kadar muhtemelen bunun aleyhinde kanuni düzenlemeler çıkarılacak olsa da bir noktada zengin zümrenin, kendi genlerini ayıklayarak bir tür süperinsan yaratmaya yöneleceğini ve sıradan insanların bir nevi üretim fazlası ürün olarak algılanmaya başlanabileceğini iddia etmesine yol açmış anlaşılan. Ve ne yazık ki, bu üretim fazlası insanlar ne maddi ne de manevi anlamda, asla süperinsanlara karşı koyacak güçte olamayacaklar. Yaklaşık altı yıl önce icat edilen Crispr-Cas9 genom düzenleme yöntemi bu işin kapısını aralamış olabilir maalesef. Bugünkü genetik biliminin de büyük oranda Nazi Almanya'sından günümüze kalan bir miras olduğu düşünüldüğünde, buradaki tarihsel ironi daha net anlaşılır hale geliyor.

Tabii bu kadar karamsar olup hemen enseyi karartmaya da gerek yok. Hawking'in Cambridge'den arkadaşı astronom Lord Rees'e göre, gelecek ille de bu şekilde olmak zorunda değil. Kendisinin verdiği bir sperm bankası örneğiyle kapatalım: Kaliforniya'daki bu sperm bankası, içerisinde Nobel ödülü kazananların spermlerin de bulunduğu, elit bir sperm seçkisi barındırıyormuş. Ancak banka talep yokluğundan ötürü kepenk kapatmış.

ALTERED CARBON'DAKİ GİBİ AŞIRI GÜÇLÜ VE ASLA ULAŞILAMAYAN İNSANLARA HAZIR MIYIZ?



Güle güle Google+

Evet, hâlâ vardı

Mart ayında Google tarafından yapılan açıklamaya göre şirket içi denetim sırasında 400'den fazla üçüncü parti uygulamanın yaklaşık 500 bin kişinin kişisel bilgisini elde ettiği ortaya çıkmış. Ad-soyad, doğum tarihi, e-posta adresi, cinsiyet, medeni durumu, kariyer geçmişi ve profil fotoğrafı gibi özel bilgilerin ele geçirildiği belirtiliyor.

Uygulama programlama arabiriminin hatası sonucu uygulamalarla talep edilenden çok daha fazla bilgi paylaştığı fark edilmiş. Google bu açığın herhangi bir geliştirici tarafından fark edilmediği veya kullanıcı verilerinin kötüye kullanıldığına dair bir kanıt olmadığı yönünde açıklamalar getirse de, bu konuda kesin bir bilgi yok. Bütün bu olaylardan sonra zaten beklenilen hedef kitlesine ulaşamayan Google Plus'ın fişi çekildi. Son kullanıcı versiyonu KASIM 2019'da kapanıyor.

Benim gibi Google Plus kullanıcısı olanlara geçmiş olsun. Üye olmadım diye sevinenlereyse Google'ın kullanıcıları için otomatik olarak profil oluşturulduğunu söylesem? Facebook Cambridge Analytica skandalı gibi bu durum da yasalara aykırı olmadığı için hukuksal açıdan herhangi bir söz sahibi olamamaksa hızla büyüyen yazılım sektörüne yasaların ayak uyduramamasının bir kanıtı. ■ ARES

GeForce GTX 1060 yenilendi

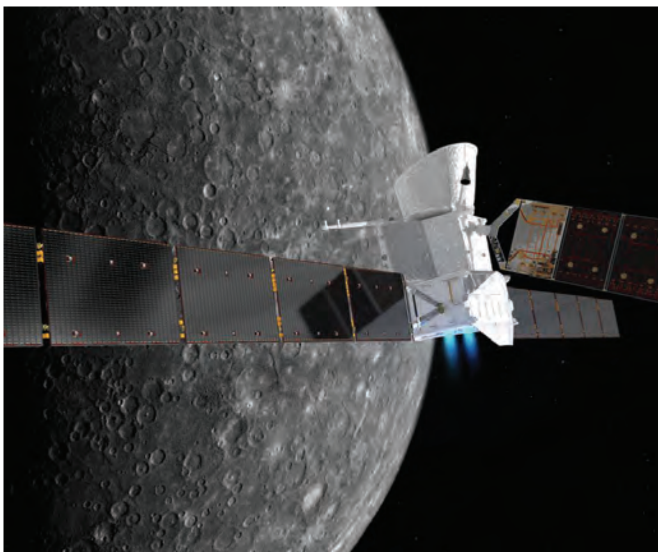
Stokların erimesi lazım

Yakın zamanda açıkladığı GeForce RTX 20 serisi kartlarıyla yeni teknolojiye geçiş yapan nVidia sessiz sedasız GeForce GTX 1060 SKU ekran kartını duyurdu. GTX 1080 modelinde kullanılan GP104 GPU, daha uygun fiyata sahip bir ekran kartında kullanılarak stok eritme çalışması yapılmışa benziyor.

Yeni GTX 1060 modelinde GDDR5X bellek yongaları tercih edilmiş. Kartlarda kullanılan belleklerin üreticisi Micron'un GDDR5X belleklerinin hızının 10 ile 12 Gbps arasında değiştiğini göz önünde bulundurarak yeni kartın orijinal sürümde 8 Gbps ve sonrasında 9 Gbps olan bellek hızının daha da artacağını söyleyebiliriz. Buna bağlı uygun maliyet hedefi nedeniyle en düşük özellikli seçilse bile bellek bant genişliğinin 240 GB/s seviyesine ulaşması anlamına geliyor. Diğer özelliklerindeyse herhangi bir değişiklik görülmüyor. 1280 CUDA Cores, 1708 turbo hızı ve 192-Bit bellek arayüz genişliği aynı kalacak.

Pascal mimarisinin yetenekleri düşünülerek yapılan küçük ayarlamalarla hissedilebilir performans artışı bekliyorum. AMD'nin güncellediği 12nm Polaris GPU sahibi RX 590 ekran kartlarına karşı yapılan bu hamle başarılı olacak mı, göreceğiz. ■ ARES





Merhaba Merkür!

Sımsıcak bir yolculuk

Avrupa ve Japon uzay ajanslarının ortaklaşa çabası sonucunda BepiColombo görevi sayesinde Güneş'e en yakın gezegen Merkür hakkında bilgi edineceğiz. İsmi ünlü İtalyan matematikçi ve mühendis Giuseppe "Bepi" Colombo'dan gelen Bepi-Colombo iki ayrı uzay aracı içeriyor. Bir tanesi gezegeni ve çevresini haritalandırma görevine sahipken, diğeri de gezegenin manyetik alanıyla güneş ışınlarından yayılan yüklü parçacıkların ilişkisini inceleyecek.

2025 yılında Merkür'e ulaşması ve 350 °C sıcaklığa dayanarak 1 yıl boyunca veri toplaması hedefleniyor. Duruma göre görev 1 yıl daha uzatılabilecek. Güneş sisteminin oluşumunu anlama konusunda önemli bir adım olarak görülüyor. Aynı zamanda karanlık ve gizemli Merkür keşfine bağlı olarak ötegezegenlerin araştırılması konusunda öngörüler ortaya çıkacağının tahmini uzay bilimi açısından heyecanlandırıcı bir adım. Ayrıntılı bilgi için sizi şuraya alalım: sci.esa.int/bepicolombo ■ ARES



Sofra tuzlarının %90'ında mikro plastik izi

Üç beyazdan uzak duralım demişken...

Üç beyazdan uzak durun der ya doktorlar; ama öyle bir çağda yaşıyoruz ki artık her şeyden uzak durmak lazım sanki. Yahu marketten aldığımız şişelenmiş içme suyunda ya da birada bile plastik olur mu yahu? Var ama. Şimdi de sofra tuzlarının %90'ında mikro plastik izi bulunmuş. Harika gerçekten.

Greenpeace Doğu Asya ve Güney Koreli araştırmacıların yaptığı güncel bir araştırmaya göre neredeyse her sofra tuzunda mikro plastik izi var. Çalışmada 4 kıta ve 21 ülkeden farklı farklı tuz markaları test edilmiş ve toplam 39 ürünün 36'sında mikro plastiğe rastlanmış. Eh, denizlerine her yıl 8 milyar ton plastiğin döküldüğü bir gezegen için şaşırtıcı olmasa gerek. Bu arada mikro plastik tespit edilemeyen üç marka da deniz tuzu kullanmıyor. Eh ne diyelim, tuzu bırakmak için fena bahane değil bence. Ya da kaya tuzu kullanmalı belki de en azından? ■ **İHSAN A.**

Apple vs. Bloomberg

Ciddi iddialar, agresif karşılıklar

Ekim ayı başında Bloomberg tarafından yayınlanan haberde Çin hükümetine ait casusların 30 Amerikan firmasının Silikon Vadisi'ne bağlı sunucularına zararlı çipler yerleştirdiği haberi ses getirdi. Saldırgan bilgisayar korsanları için gizli bir arka kapı yaratan bu çiplerin sunucuya bağlı ağlara yayıldığı belirtilmişti. Habere göre bu firmalardan birisi olan Apple, 2015 yılında yaşadığı donanım sabotajından sonra Supermicro firmasıyla alışverişi keserek durumu FBI'ya bildirmiş.

Şimdiye kadar sessizliğini koruyan, en azından halka açık bir şekilde dile getirmeyen Apple firmasının CEO'su Tim Cook herkesi şaşırtan bir hamleyle BuzzFeed röportajında yapılan haberin doğruluğunun olmadığını ve geri çekilmesi gerektiğini belirtti. Bloomberg habercilerinin bütün sorularını yanıtladıklarını, ancak her yapılan haberde hikâyenin değiştiğini, buna karşın yine de şirket içi yapılan araştırmalarda hiçbir şeye rastlanmadığını söyledi. Şirketin altını üstüne getirdiklerini ancak kanıt olmadığını belirten Tim Cook bu konuda sanırım fazlasıyla sinirlenmiş.

Bloomberg tarafıysa geri adım atmayarak 100'den fazla röportaj ve hükümet yetkilileri ve firma içerisinden de kişilerin bulunduğu on yedi farklı kaynaktan haberi doğruladıklarını belirtti. İsim ve kaynak sorularına cevap vermeseler de haberlerinin arkasında durmaya devam edeceklerini açıkladılar.

NSA, FBI ve Amerika Ulusal İstihbarat Servisi gibi kurumların yaptığı açıklamalar da olayın gerçekleşmediği ve kanıt bulunamadığı yönünde. Daha önce olur mu bilmiyorum ama deneyimlerime dayanarak bundan 30 yıl sonra Oscar peşinde koşan Hollywood yapımı filmle gerçeği öğreneceğiz diyebilirim. Bakalım hangi taraf haklı çıkacak. ■ **ARES**



Köpekler kelimeleri nasıl işler?

Can yoldaşlarımızın kafalarının içine bir yolculuk

Mesela köpeğinize "aa sincap" dediğinizde hayvan sizin o kelimeyle özdeşleşen jest, mimik ve duygulanımınıza mı tepki veriyor yoksa bayağı bayağı kafasında sincap şeklinde bir hayvan mı canlanıyor? Bilim insanlarının uzun zamandır cevaplamaya çalıştığı sorulardan bu.

Emory Üniversitesi'nden araştırmacılar istemişler ki bu sefer veri köpek sahiplerinden değil de direkt olarak köpeklerden gelsin. Bu yüzden aylar süren bir eğitimden geçmiş farklı cinsten 12 farklı köpeği fonksiyonel manyetik rezonans görüntüleme (fMRI) cihazına sokup, sahiplerinin onlara söylediği kelimeler ve gösterdikleri objelere beyinlerinin nasıl tepki verdiğini izlemişler.

Sonuçlar beklenmedik değil ama ilginç tarafları var: Mesela köpekler sahiplerinden yeni kelimeler duyduğunda, beyinlerinin işitmeyle ilgili kısımlarında daha fazla nöral aktivite olmakta. İnsanlardaysa bu durum tam tersi, biz asıl bildiğimiz kelimeleri duyduğumuzda nöral partiyi başlatıyoruz. Ayrıca araştırma insanların köpeklerine yeni bir şey öğretmeye çalıştığında sözlü emir vermelerinin bir tür yanılsama olduğunu da ortaya koyuyor. Görsel yahut kokuyla ilgili ipuçları köpekler için katbekat daha kolay anlaşılır zira. ■ **İHSAN A.**

Tanımlanamayan uzay cismi

Oumuamua bir nedir?

Geçtiğimiz sayılarda sayfalarımıza konuk olan Oumuamua gizemini korumaya devam ediyor. Araştırmacılar tarafından ilk olarak Pan-STARRS teleskobuyla Hawaii'de gözlemlenen cisim kuru taş parçası, asteroid olarak açıklanmıştı. Sonrasında elektromanyetik spektrumunu ve hareketini inceleyen farklı astronomlar üzerinde buz kaplı bölgeleri olan kuyruklu yıldız tanımını yapmıştı. Bu açıklamadan da birkaç ay sonra Oumuamua'nın görülemeyen bir güç nedeniyle az da olsa hızlanmaya devam ettiği ve dayandırılan çeşitli bilimsel kavramlar sonucu kuyruklu yıldız olduğunun kesinleştiği belirtilmişti.

Cambridge Üniversitesi'nde çalışan Roman Rafikov isimli astrofizikçiyse yaptığı araştırmalar sonucunda Oumuamua'nın kuyruklu yıldız olmasını engelleyecek çeşitli tutarsızlıklar mevcut olduğunu açıkladı: "Kuyruklu yıldız olmasının temelinde yatan ivmelenme kendi ekseni etrafında dönmesini etkileyerek cismi küçük parçalara ayırırdı."

Kesinliğini kazanmış tek bir konu var ki, o da bu garip ve uzun isimli cismin şimdiye kadar görülmemiş bir şey olması. ■ **ARES**



Plastik çöp adamlar yapmak için yeni rekor

Türkiye İngiltere'den en çok çöp ithal eden ikinci ülke konumuna yükseldi

Malumunuz İngiltere dünyanın pek çok ülkesine çöpünü dahi ithal eden bir ülke. Ama gelgelelim ki herkes başkasının çöpünü toplamaya razı değil. Mesela evvelden bu işi yapan Malezya ve Vietnam konuyla ilgili ciddi sınırlamalar getirmiş, hatta Polonya da "bir daha düşünelim biz" noktasına gelmişken İngiltere'nin imdadına maalesef Türkiye yetişti. Üstelik bu gelen çöpler yüksek ihtimalle doğal yaşama zarar verecek zira Türkiye'nin geri dönüşüm konusundaki sicili pek parlak değil. OECD'nin 2015 rakamlarına göre ülkemizde çöpün sadece %1'i geri dönüşüme sokulmuş, %99'u da direkt olarak katı atık sahasına nakledilmiş. Ve maalesef İngiltere'de şirketlerin atıklarını geri dönüşüme sokmadan ihraç etmeleri yasak olsa da bu pek denetlenmiyormuş.

Valla benim aklıma Sense8'deki Hindistan'dan Kenya'ya ilaç ihracatı sahnesi geldi bu haberi girerken, her ne kadar aynı etkide olmasa da. Son bir not: Çukurova Üniversitesi'nden Sedat Gündoğdu'nun araştırmasına göre, Türkiye'nin güney sahilleri Akdeniz'in en kirli sahilleri durumunda ne yazık ki. Çöp ithalatındaki yeni rekorların bu durumu daha da kötüleştireceği açık gibi maalesef. ■ **İHSAN A.**

Yapay ay romantizmi

Söndürün şu ayı boşa yanmasın

Çin'in güneybatı şehirlerinden Chengdu için ilginç bir aydınlatma projesi planlanıyor. Ülkenin en büyük şehirlerinden birini gökyüzüne gönderecekleri yapay ayla aydınlatma fikri ortada. Yansıtıcı yüzeyler ile kaplı aydınlatma uydusu 10 ile 80 km aralığındaki yarı çapta bir bölgeyi aydınlatabilecek.

Testlerinin devam ettiğini ve sistemin 2020 yılında kullanılmaya başlayacağını belirten Cehngdu Havacılık Bilimi ve Teknolojisi Mikroelektronik Sistem Araştırma Enstitüsü Başkanı Wu Chunfeng teknolojinin hazır olduğunu, ancak testlerin ve gerçek hayata uyarlama çalışmalarının devam ettiğini belirtti.

İlk olarak Fransız bir sanatçının Paris sokaklarında gerçekleştirdiği güneş ışığını yansıtan aynalarla ortaya çıkan bu fikir Rusya tarafından Sibirya'daki şehirleri aydınlatma çalışmasında kullanılmaya çalışılmış ancak yapay uydu yörüngedeki ilk turunu tamamlayamadan parçalanmıştı.

Sokaklar ve ortak kullanım alanları gibi aydınlatılması gereken yerler dışındaki bölgelerin de ışık altında kalmasının, şehir halkının hayatını etkilemesi dışında doğal yaşamı da negatif etkileme olasılığı bulunuyor. Umarım bu gibi durumlarda çıkacak kaosa karşı gerekli hazırlıkları yapmadan yapay ay teknolojisini hayata geçirmezler. Öte yandan, parkta çimlere uzanarak yapay ay altında sevdiceğinle sohbet etmek gerçeğinin yerini tutmayacaktır. ■ **ARES**



Akıllı haplar çok yakın

SSK prim borcu mağdurlarına müjde!

Türkiye'deyken SSK prim borcum yüzünden uzunca bir müddet doktora gidemedim (eşim doktor olduğundan da gitmemiş olabilirim). Şimdiki haber o yüzden biraz heyecan vermedi değil: Hücrelerinizden gelen sinyallere göre size teşhis ve tedavi tedarik eden akıllı haplar geliyor dostlar!

Chicago Üniversitesi'nden iki araştırmacının MIT Review'da yayınlanan çalışma özetine göre ikili, DNA sarmallarına elektrik düğmesi işlevselliği katmanın değişik yollarını bulmuşlar. Buradan çıkan teorik malzemenin haplara DNA bilgisayarları yoluyla aktarılması da mümkün gibi yakın gelecekte kısacası. Eh tabii SOMA'msı bir şekilde "İnsan nedir?" falan dedirtecek tarafları da var bu tarz araştırmaların bir yandan. Bakalım, heyecanla bekliyoruz. ■ **İHSAN A.**



ASUS ROG ZEPHYRUS GM501

Biz sana aşıktık, sonumuz bu mu olacaktı?

ASUS'un RoG Zephyrus konseptini geçen sene görür görmez hayran kalmış, en iyi oyuncu notebook'u ilan etmiştik. Yanınızda taşırken ince ve hafif bir bilgisayar, sıra oyun oynamaya gelince kendi tabanı üzerinde mekanik kollarla yükselip genişliyor, içine çektiği bütün havayı en üst seviye donanımını soğutmakta kullanıyor. Hem "havalı" hem de gerçekten işe yarayan bir tasarım. Ama Zephyrus GX501'in eksikleri de vardı, mesela bir 2.5" slotu olmaması kapasite arttıramadığımız anlamına geliyordu, alışık olmadığımız klavye/touchpad ikilisinin kullanımı zordu.

ASUS da bu eksikleri görmüş olmalı ki, Zephyrus'un birazcık daha kalın, konfigürasyonu tazelenmiş GM501 modelini çıkarmış. Ama sonuç çok iyi bir bilgisayarı daha da ileri mi götürüyor, yoksa kaş yaparken göz mü çıkarıyor orası bir parça tartışmaya açık.

Yeni Zephyrus GM501'i karşınıza alınca ilk gözünüze çarpan klavyenin olması gerektiği yere taşındığı ve onun altına (olması gerektiği üzere) touchpad'in geldiği. Eski tasarımdaki (GX501) kasanın kenarına yapışık yan yana çözüm cidden olmamıştı. Üstelik GM501'de kullanılan RGB Türkçe Q klavye ve çok da büyük olmayan touchpad dört dörtlük.

Dışarıdan bakınca diğer her şey GX501'le aynı, harika bir tasarım ve muhteşem bir üretim kalitesi. Ama üzücü olan problem de burada, çünkü geçtiğimiz seneden bu yana bütün markalar çok ince çerçeveli monitörlerle çok daha küçük kasalı modellere geçtiler (örn. MSI GS65, Lenovo Y730, Monster Abra). Artık 2018 sonunda üst seviye ve ince bir oyun bilgisayarında böyle 1.8/2.8cm'lik çerçeve göze batıyor. O kalın çerçeve olmasa 15.6"'lik Full HD ekran harika, 144Hz tazeleme, 3ms tepki, üstüne G-Sync. Bundan daha kaliteli dizüstü ekranını zor bulursunuz.

İşin ilginci Zephyrus'un GX531 isminde ince çerçeveli ve daha ince kasalı bir modeli de var. Diyeceksiniz ne güzel, ama o modelde de klavye/touchpad eskisi gibi ve SATA slotu yok. Yani ikisi birden olamıyor mu? ASUS kusura bakma ama doğru tam çözüm elinde ama yarısını bir modele, yarısını bir modele mi koyuyorsun?

Konfigürasyona baktığımızda hemen her şeyin değiştiğini görüyoruz. Yeni nesil Intel i7-8750H işlemciye geçilmiş, 512GB'lık M2 SSD'nin yanına 1TB da 2.5" disk konmuş, böylece bütün dosyalarınıza yer var. 16GB bellek 32GB'a yükseltilebiliyor. Bütün bunlar şahane... ama... ama iş ekran kartına gelince ASUS'un ne yapmaya çalıştığını anlamak yine mümkün değil. Çünkü GTX 1080 Max-Q yerine bu modelde GTX 1070 yer alıyor. Aradaki farkı düzgün açalım, Max-Q dediğimiz modeller performansı daha düşük, ama az elektrik yakıp, az ısınan GPU'lar. Yani GTX 1070 aynı modelin Max-Q versiyondan %5 - %15 daha performanslı ama daha çok elektrik yakıp ısınıyor.

O zaman GTX 1070 olması ne güzel, Max-Q'dan iyidir değil mi? Performans olarak evet, ama beraberinde zor çekilir bir fan sesi ve 230W'lık kocaman bir adaptörle geliyor bu performans. Üstelik halen GTX 1080 Max-Q'den yavaş. Üstüne fan yazılımından olsa gerek bazen oyun oynamıyorken bile fanlar coşup bağırmaya başlıyor ve ne yaparsanız yapın susturamıyorsunuz. Anlayacağınız 1080 Max-Q'yu çıkarıp 1070'i takınca bu muhteşem bilgisayar bütün anlamını yitiriyor. Sebebini anlamak mümkün değil. Belki fiyat?

GM501'in Türkiye fiyatını henüz bilmiyoruz ama Alman sitelerinde 2.700€ civarına gördüm. Bu yüzden de 1080 Max-Q yerine 1070 kullanmanın fiyata çok da etki etmediğini de söyleyebiliriz.
■ **TUĞBEK**

HONOR PLAY

Paranızın hakkını yüzde yüz verecek bir telefon

Akıllı telefon alanları çok kabaca üçe ayırabiliriz bence; en iyisini arayanlar, parasının hakkını arayanlar, en ucuzunu arayanlar. Eğer en iyisini arıyorsanız baştan söyleyelim Honor Play'in öyle bir iddiası olamaz. Eğer en ucuzunu arıyorsanız Oyungezer incelemelerinde zaten bulamazsınız. Ama paranızın hakkını verecek bir telefon arıyorsanız ve bolca da oyun oynayacaksanız, sanırım aradığınız telefon bu olmalı.

İsminden de anlamış olmalısınız, oyuncu telefonu olmaya meyilli bir model bu. Bu yüzden her telefonda olmayan, ekstra grafik performansı ve force feedback gibi bir iki oyun özelliği var. Çok detayına girmeyeceğim çünkü bu özellikler sadece PUBG'de çalışıyor. İleride daha çok oyun desteklerse GPU Turbo ve 4D Gaming özelliklerini uzun uzun anlatırım, ama şimdilik PUBG'yi daha da iyi oynatıyormuş diye bilseniz yeter.

Honor Play'in bence en çarpıcı özelliği 2.799 TL olması ve bu paraya size neler verdiği. Gelin ekrandan başlayalım, 6.3"lik ve 1080 x 2340 çözünürlüğünde harika bir IPS LCD ekranı var telefonun. Amoled değil ama pahalı bir şey olmasın zaten, IPS LCD tazeleme hızından dolayı oyun için daha bile iyi bence. Zaten 409ppi çok



net bir görüntüsü var aletin.

Performans olarak her türlü mobil oyunu rahat rahat oynatabilecek sağlam bir konfigürasyonu var. Kirin 970 işlemci, 4GB RAM, Mali-G72 GPU üçlemesi herkese yeter de artar. Elbette Snapdragon 845 veya Kirin 980 daha iyi olurdu ama o zaman fiyat artardı yine, varsın olmasın. Huawei P20 Pro'yla aynı işlemciyi kullanıyor, 6 ay öncesinin amiral gemisi yani.

Kapasitesi 64GB'la düşük tarafta, ama microSDS'le üzerine bir 256GB daha koyabiliyorsunuz, sıkıntı değil. Ön ve arka her iki kamerası da 16MP ve arkada 2MP'lik bir derinlik sensörü var. Fotoğraf performansı bence gayet güzel. Videolarda biraz zorlanıyor ama fotoğrafta yapay zekâyı da kullanarak harika işler çıkarabiliyor.

Güzel bir özelliği 3.750 mAh'lık pili. Sağlam kullansanız bile gün sonunu rahat rahat çıkarıyor. Korkmadan bol bol oyun oynayabiliyorsunuz. Ses kalitesi ve seviyesi de hiç fena değil, oyun oynanıyor, stereo olsa daha da iyiymiş. Hoparlör kullanmak istemezseniz 3.5mm kulaklık girişi de var.

Şimdi bütün bu özelliklerin hepsini elde çok şık duran, ince ve hafif bir metal kasaya toplayın, parmak izi sensörünü de unutmayın. Başka bir şeye ihtiyacınız var mı? İnanın yok. Bütün bu özellikler zaten 4-5.000TL'lik telefonlarla yarışıyor. Üstelik elinizde de öyle görünüyor. Eğer en iyisini istiyorsanız bu mudur? Hayır. Ben olsam alır mıyım, hayır ben en iyisi olsun diye iPhone'a on bin papel veren salaklardanım. Ama siz fiyat/performans arıyorsanız; %100'ü değil %85'i, yani optimumu, en uygun fiyata veren bir telefon bakıyorsanız, Honor Play'den iyisini zor bulursunuz. ■ **TUĞBEK**



HYPERX PULSEFIRE FPS PRO

Kingston'ın oyunculara yönelik alt markası HyperX'i başarılı buluyorum. Çok alengirli olmayan, nispeten sade, işine gücüne bakan, uygun fiyatlı sayılabilecek, kaliteli ürünleri var. Pulsefire isimli mouse serisinin Pulsefire FPS ürününü ofiste uzun süredir kullanıyorum ve gayet memnunum. Bu ay ofise uğrayan Pulsefire FPS Pro da isminden anlayabileceğiniz gibi benim kullandığımın bir üst modeli.

Orta boy mouse'lardan FPS Pro. 71 x 128 x 42 mm'lik bir boyutu, 95 gramlık bir ağırlığı var. Hem avuç içi hem pençe tipi tutuş için rahat. Standart sağ-sol-orta tuşların yanı sıra bir adet DPI ayarlama tuşu, başparmağınızın yakınlarında da iki adet makrolanabilir tuşu var. Bazı mouse'larda DPI ayarlama tuşuna oyunun en aksiyon yerinde yanlışlıkla basabilir ve dellenebilirsiniz, buradakiyse parmaklarınıza hem yeterince uzak hem yeterince yakın, öyle bir sorun yaşamadım.

Tasarım olarak mouse kalaslıkla sadelik arasındaki ince çizginin sadelik tarafında yer alıyor ama o çizginin çok uzağında değil, fazla düz olduğu için beğenmeyecekler olabilir. Benim hoşuma gitti şahsen, kullanılan metalik gri renk de hoş. Tekerinde ve avuç içinize gelen noktadaki logoda RGB'si de var mouse'un ayrıca. NGenuity isimli yazılım sayesinde istediğiniz gibi renk ayarı yapabiliyorsunuz (tek renk, nefes alıp versin, tüm seçtiğim renkleri dolansın yavaş yavaş gibi…). Aynı yazılımdan DPI ayarlarınızı

HYPERX FURY S SPEED EDITION

Durun HyperX yetkilileri! Mouse'a laf ettiğim için rüşveti hesaba yatırmaktan vazgeçmeyin, mouse pad'i ağır öveceğim. İyisiyle, kötüsüyle, beziyle, sallayınca lörk lörk diye ses çıkaranıyla, bir sürü mouse pad denemişliğim var ancak en üst düzey mouse pad kullanmanın ne kadar keyifli olduğunu ancak şimdi anlamış bulunuyorum.

Fury S oldukça kalın (4 mm'ye yakın) ve ağır bir pad. Alt yüzeyi elinizdeki hissiyatı etkilemeyecek kadar engebesiz (ki 4 mm yukarıyı etkilemesi zaten zor öte yandan), kaymayı engelleyecek kadar tırtıklı. Pad'in ağırlığını ve bu alt yüzey yapısını düşündüğünüzde bileğinizin altında oynaması gibi bir şey söz konusu değil. Bize gelen XL boyutunda, yani şu klavyeyi de üstüne koyabildiğinizdendi ama toplam 4 boyut seçeneği var ve en küçüğünün bile herhangi bir kayma yapmayacağını denememiş olsam bile rahatlıkla söyleyebilirim.

Pad'in en sevdiğim yanlarından biri de yanları (ehe). Kenarlarda dikişli bir kaplama var ve bu sayede herhangi bir şekilde katlanma yapmıyor. Uzun süre kullanılan pad'lerde



yaşanan o kalıcı olarak yamuk yumuk olma durumu kesinlikle yaşanmaz yani. Kolunuzu rahatsız edecek şekilde dikişlerin pad'in kendisinden daha yüksekte olması gibi bir şey de yok, onu da iyi düşünmüşler. Hem kırıntı da kalmıyor böyle. Sırf okura hizmet olsun diye üstünde peynirli Gong yedim, kırıntılar iki fışt fışt yapınca gitti. Dikişli alanla pad'in yüzeyi arasına sıkışıp pislik yapma yok yani.

Yüzeyse yeterince sert, yeterince yumuşak, tam ayarında. Kaplaması da bu düzey bir pad'den bekleyebileceğiniz kalitede. Mouse ne çok ne az kayıyor, bileğiniz de tahriş olmuyor. Çok yapılan ve nefret ettiğim bir şey, pad'in üzerine marka logosunu farklı bir kaplamayla basmaktır, mouse'u logonun olduğu köşeye götürdüğünüzde hem oyundaki ayarınız şaşar hem rahatsız olursunuz, hangi akla hizmet öyle bir şey yaparlar anlamam. Bu pad'de de HyperX logosu var tabii ama pad'in deseninin içinde direkt, farklı bir hissi falan yok. Logoyu rahatsız edici şekilde pad'in ortasına hayvan gibi büyük de koymamışlar, bileğinizin altında duruyor, göz zevkinizi bozmuyor. İki tane de yüzey seçeneği var: Düz siyah ve Speed Edition diye geçen işlemelisi. Ben Speed Edition kullandım, tasarımı beğendim. Standart Edition'ın isminin aksine Speed Edition'dan biraz daha hızlı bir mouse sürtünmesi sunduğu söyleniyor, söyleyenlerin yalancısıyım.

Kısacası kullandığım/denediğim en iyi mouse pad oldu Fury S, fiyatı da bu seviye bir ürün için hiç fena sayılmaz ("Medium" boyutlusu 90 lira civarı). Gözünüz kapalı alabilirsiniz. ■ **ÖMER**

da yapabiliyorsunuz tabii, 16.000 DPI'a kadar yolu var. 16.000 biraz gereksiz fazla çoğu oyuncu için ama zararı da yok elbette.

Yine de bütün bu güzel, kullanışlı özelliklerine rağmen bu mouse'u gönül rahatlığıyla öneremeyeceğim. İki sebebi var. Birincisi mouse'un sağındaki ve solundaki plastik kaplama. Bahsettiğim daha düşük model mouse'umun aksine burada plastiğin üstündeki işlemeler dışa doğru kabarık. Rahatsız gibi görünebilir ama güzel bir hissi olduğunu bile söyleyebilirim ancak bir süre sonra benim kendi mouse'umun aksine parmaklarımda terleme yaptı ve bu terleme mouse'u kullandığım süre boyunca da geçmedi. Parmakları kolay terleyen biri de sayılmam. Havalar da soğuyor, parmaklarım üşüdü yahu.

İkinci sebepse; tekerleği birkaç günlük kullanımın ardından gıcırtı yapmaya başladı. Sadece ses değil, tekerleği döndürme hissiyatında da bir tatsızlık oldu. Belki bana gelen ürüne ait bir sıkıntıdır ama ben de gördüğümü söylüyorum, yapacak bir şey yok.

Kısacası ürün kullanışlı ve kaliteli ancak yazılım desteği olmaması ve yalnızca kırmızı ışıklı olması sizin için çok sorun değilse ben bu Pulsefire FPS Pro'yu değil bir ucuz model olan Pulsefire FPS'yi öneririm. FPS Pro'nun RGB'sinin tadını biraz daha çıkarttıktan sonra yakın zamanda ona dönüş yapacağım şahsen. ■ **ÖMER**



8BITDO WIRELESS BLUETOOTH RECEIVER FOR NINTENDO SWITCH

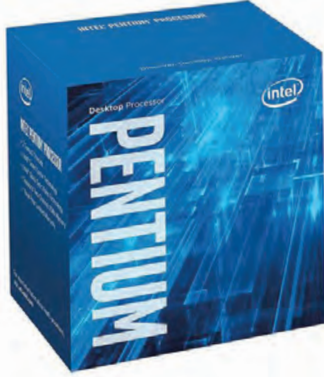
Bu dergide genelde oyun inceleyip şamata yapıyoruz ama doların son halinden sonra oyun işini bırakıp ev ekonomisi sektörüne mi adım atsak diye düşünmüyor değiliz. Konsol sahibi olmak ciddi anlamda bir külfet şu an için. Konsollar nispetten ucuz olsa da, oyunları ve aksesuarları derken sağlam bir PC kadar cep yorabiliyor yeri geldiğinde. Sahip olduğunuz diğer konsolları ve onlara aldığınız kolları da düşündüğünüzde ister istemez aklınıza bir şeylerin yanlış gittiği geliyordur mutlaka. Neyse ki artık yeni kollar için dünyaları harcamadan, halihazırdaki Xbox One ve Playstation 4 kollarını Nintendo Switch'inizde kullanmanın bir yolu var.

8bitdo Wireless Bluetooth Receiver, Switch'in dock kısmına takılan ve küçük bir eşleştirme işleminin ardından diğer konsollara ait kolları sorunsuzca çalıştıran bir cihaz. Kullanması oldukça basit: Cihazı USB portuna takıyorsunuz, Switch ayarlarından da ironik bir şekilde kablolu bağlantıya izin verince işlem tamamlanıyor. Sahip olduğum Switch Pro Controller ve bağladığım Dualshock 4 kontrolcünün performanslarını kıyasladığımda aralarında hiçbir fark göremediğimi mutlulukla söyleyebilirim. Dahası Dualshock 4'te bulunan hareket algılama opsiyonları, Pro Controller'la birebir aynı şekilde çalışıyor. Bir Playstation koluyla Zelda ve Splatoon oynamak başta garip gelse de iki oyunu da hiç aksama ve sıkıntı olmadan rahatlıkla oynayabildim.

Xbox veya Playstation'ının üzerine Nintendo Switch aldıysanız ve daha fazla masraf yapmadan ikinci bir oyun koluna sahip olmak istiyorsanız sahip olacağınız en iyi seçenek bir 8bitdo alıcı almak olacak. 600 liralık bir Pro Controller almak yerine sadece 95 liraya kol sorunun çözmek şimdiye kadar yaptığım en doğru kararlardan biri oldu. ■ **ALİ**



Açıkçası bu ay, uzun bir süre sonra ilk defa döviz kurları gerilediğinden tam bir alım fırsatı oluşmuş olabilir sistem toplayacak arkadaşlar için. Yine de döviz 6-7 ay öncesinin bile çok çok üstünde olduğundan geçen ay söylediklerim geçerliliğini korumakta. Bu sebeple artık bu kurlarla hiç kimsenin işine yaramayacak en yüksek sistemi kaldırıp, yerine Ekonomik Bütçe sistemi koyuyorum. Bu sistem size bazı rekabetçi oyunları kimi kısıntılarla olsa da gayet keyifli şekilde oynatacak ve aynı zamanda çıkışlarının üzerinden biraz zaman geçse de hâlâ güncelliklerini koruyan klasiklerde de şaşırtıcı oranda iyi performans sağlayacak. Gelecek ay görüşmek üzere! ■ İHSAN A.



SEÇENEK 1: EKONOMİK

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
GT 1030 2GHD4 LP OC	INTEL PENTIUM G4600 3.60GHZ	H110M PRO-D
611 TL	478 TL	359 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C15 8GB (15-15-15)	500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S HDD	500W 80+ EU KUTUSUZ
525 TL	272 TL	292 TL
TOPLAM: 2.537 TL		

SEÇENEK 2: FİYAT / PERFORMANS

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2GB GTX1050, PCI-E16 3.0, 2GB/128BIT GDDR5	AMD RYZEN 3 1200 3.1GHZ-3.4GHZ	B350M PRO-VD PLUS
1.024 TL	725 TL	515 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C15 8GB (1X8GB) (15-15-15) 1.2V	500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S	500W 80+ EU KUTUSUZ
631 TL	272 TL	292 TL
TOPLAM: 3.459 TL		



SEÇENEK 3: ÜST-ORTA

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
6G GTX1060, PCI-E16 3.0, 6GB/192BIT GDDR5	AMD RYZEN 5 1500X 3.5GHZ-3.7GHZ	B350M MORTAR ARCTIC
2.654 TL	1.190 TL	734 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C14 16GB (2X8GB) DUAL (14-16-16-31) 1.2V	1TB 7200RPM 64MB SATA 6.0GB/S	650W 80+ EU
1.084 TL	292 TL	458 TL
TOPLAM: 6.412 TL		

SEÇENEK 4: YÜKSEK

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
8G OC GTX1080, PCI-E16 3.0, 8GB/256BIT GDDR5X	INTEL CORE I7-8700K COFFEE LAKE 3.70GHZ-4.70GHZ	Z370 SLI PLUS
4.716 TL	3.126 TL	1.238 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3200MHZ C16 16GB (2X8GB) DUAL (16-18-18) 1.35V	SSD: 120GB SSD SATA 6.0GB/S (SATA3), 545MB/S HDD: 3TB 5400RPM 64MB SATA 6.0GB/S	750W 80+ GOLD
1.323 TL	196 / 645 TL	798 TL
TOPLAM: 12.042 TL		

PIXEL





Piksel Günlükleri

Osaka'lı Esnaf Terörü

Bundan yaklaşık 2 sene önce ebay'den düzenli olarak alışveriş yaptığım bir satıcı vardı tora-books diye. Bayağı bir oyun ve oyun müziği CD'si almışımdır kendisinden. Fakat bir gün aldığım CD'lerden biri çalışmayacak kadar çatlak çıktı ve ben de para iadesi aldım. Zira paketlemesi iyi yapılmıştı ve CD'nin çok daha yumuşak bir maddeden olan plastik kabına hiçbir zarar gelmediğine göre yolda zarar gelmiş olamazdı. Anlaşılan CD kırıktı ve hiç kontrol etmeden bana kırık CD'yi yollamış, ya da daha fenası kırık olduğunu bile bile yollamıştı.

Bu alışverişten kısa süre sonra kendisinden kargosu 3 dolar olan bir oyunun daha açık arttırmasını kazandım. Fakat bir baktım ki bana ödemem için yolladığı faturada kargo 8 dolar gözüküyor! Neden böyle olduğunu hemen kendisine sordum ve şöyle bir cevap aldım: "Çünkü sen benden para iadesi aldın!"

Ruh hastasına bakar mısınız? Tamamen site kurallarına uygun hareket edip kırık yolladığı üründen para iadesi aldım diye adam kafasına göre faturamı şişiriyor! Kendisine böyle bir hakkı olmadığını ve bu ücreti ödemeyeceğimi söyleyince de iyice dellendi ve kargo ücreti 100 dolar olan absürt bir fatura yollayıp kısa süre sonra da satışı iptal etti! Ardından da beni ürünlerine teklif veremeyecek şekilde engelledi.

Bu olaydan 2 sene geçti ve geçenlerde beğendiğim bir figürün bu adamın açık arttırmasında olduğunu gördüm. Üstelik beni de engellediği kullanıcıların arasından çıkarmıştı. Ben de artık her şeyin normale döndüğünü düşünerek ürüne teklif verdim ve kazandım. Fakat ne bir de ne göreyim? Ürünün kargo ücreti 3 dolar olmasına rağmen gene 8 dolara yükseltmiş! Bunu neden yaptığını sorduğumda da gene "Çünkü sen benden para iadesi almıştın!" dedi manyak. Deli midir nedir, üzerinden 2 yıl geçmiş, adam ufacık bir meblağı iade aldım diye hâlâ kin tutuyor, sakinleşmemiş :)

Hani ara ara Türk esnafına saydırıyoruz da, bu adam Osaka'lı bir Japon, bilin istedim yani. ■ EMRE S.

KONSOL

GAKKEN COMPACT VISION TV BOY

İsmi ömründen daha uzun olan konsol

'83 Video Oyunları Krizi'nin en büyük sebeplerinden biri de piyasanın aşırı sayıda konsolla dolup tüketiciyi boğar hale gelmesiydi. Daha önce Pixel'de detaylı olarak bahsetmiştik zaten. İşte Gakken Compact Vision TV Boy da sadece gelişen sektörün ekmeğini yemek için piyasaya sürülen ve nihayetinde tüketicileri boğan konsollardan biri.

Gakken firması 80'lerde elektronik oyuncaklar ve arcade oyunları üreten bir firma. 83 yılında da konsol sektörüne adımlarını bu konsolla atıyorlar. İlginç tarafıysa şu; televizyondan oynanan bir el konsolu TV Boy. Şöyle ki; konsolun yönlendiricisi konsolun üstünde, iki butonun biri de bu yönlendiricinin üzerinde yer alıyor. Sağ elinizle joystiği yönlendirirken sol elinizde de konsolun yanında yer alan tutamacı tutarak sabitliyorsunuz, baş parmaklarınızla da butonlara basıyorsunuz. Lakin bu yüzden sadece tek kişilik oyunları desteklemesi gibi de bir eksisi var.

Konsolun gücü Atari 2600 seviyesinde ve kartuşlarla çalışıyor. Oyunları da genelde dönemin popüler oyunlarının çakma versiyonları zaten. Gerçi oyun dediğime de bakmayın, topu topu 6 oyun çıktı konsola kısa ömrü boyunca. Gerek '83 krizi gerekse Famicom'un gelişiyle Japonya'daki ömrü pek kısa oldu zaten. Gakken de bir daha konsol piyasasına adımını atmadı.

Kimsenin zahmet edip emülatör bile yapmadığı bir konsol TV Boy. O yüzden denemek isterseniz bir tane satın almanız lazım. Lakin fiyatını görünce lanet edebilirsiniz, benden söylemesi. ■ EMRE S.





PIXEL YAZITLARI

TÜRK MALI ATARI 2600

Yerli ve milli konsol

İnternette ünlü bir Atari 2600 reklamı var "Evinize koşun, Atari'yle coşun!" diye 80'ler Türkiye'sinde yayınlanan, mutlaka izlemişsinizdir. Peki ithal ürünlerin ülkemize gelişinin şimdiki kadar kolay olmadığı yıllarda Atari 2600 için neden Türkçe bir reklam çekildiğini düşündünüz mü hiç? Ya da şöyle söyleyeyim, bir zamanlar ülkemizde resmi olarak Atari 2600 üretimi yapıldığını biliyor muydunuz?



Daha önce duydunuz mu bilmiyorum ama META A.Ş. kuruluşu 1974 yılına dayanan, yerli bir elektronik firması. 80'lerde ülkenin en büyük perakende elektronikçilerinden biri haline gelen firma 1984 yılında o dönem Türkiye'si için inanılmaz bir adım atıyor ve dünyayı kasıp kavuran Atari 2600'ün distribütörlüğünü aldığı gibi üzerine de konsolu bizzat ülkemizde üreteceğini duyuruyor resmi olarak! Ve hakikaten de dediğini yaparak ülkemizde lisanslı Atari 2600 konsolları üretip satmaya başlayınca gazetelerdeki sayısız promosyonun yanı sıra TV'de o hepimizin bildiği Atari reklamları da dönmeye başlıyor.

Üstelik sadece konsol üretmekle de kalmıyor META A.Ş. Dönemin popüler oyunlarını da lokalize ediyor adlarını ve kitapçıklarını da Türkçeleştirerek. Aralarında Dobişko (Pac-Man), Uzay Korsanları (Space Invaders), Meteorlar Geliyor (Asteroids), Füze Savaşları (Missile Command), Maceralar Beldesi (Adventure) ve Rekor Arabaları'nın (Pole Position) da olduğu yaklaşık 13 oyun lokalize edilerek satışa sunuluyor. Lakin bu oyunların şöyle bir farkı vardı ki META AŞ ülkemizde üretilen bu oyunlara kendince bir bölge çipi uygulamıştı ve bu kartuşlar gene SADECE firma tarafından üretilen konsollarda çalışıyor, böylece klon konsol kullanımının da önüne geçiyordu. Aynı durum tersi için de geçerliydi bu arada, yurtdışından gelen diğer kartuşlar da yerli Atari 2600'lerde çalışmıyordu.

Yerli Atari 2600'ün ülkemizde ne kadar ilgi gördüğü meçhul, çünkü firma 1994 yılında iflasını ilan etmiş resmi olarak. Gerçi şaşırmamak lazım, o yıllarda Türkiye'de çok daha ucuz fiyata, çoğu da orta doğu menşeli Atari 2600 klonları vardı. Üstelik hafızasında tonla oyun olduğu için kartuş masrafı da gerektirmeyen klonlardı bunlar. Ne yalan söyleyeyim, benim ilk konsolum da bir Atari 2600 klonuydu, hatta her joystiği kırıldığında babamla gidip pazardan (evet bildiğiniz pazardan) yenisini aldığımızı pekâlâ hatırlarım, ne kadar yaygın olduklarını siz düşünün artık. O yüzden böyle bir ortamda Atari 2600 kültürü hayli yaygın olsa da lisanslı ürün kullanımı bir o kadar sönük kalıyordu ne yazık ki.

Yerli ve lisanlı Atari 2600'ün öyküsü böyle arkadaşlar. Firmaya getirisi ne oldu bilinmez ama 80'ler Türkiye'si gibi bir ortamda oyun kültürüne olan katkısı yadsınamaz büyüklükte. Kaldı ki dönemin en büyük konsolunu resmi olarak üretmek bile büyük bir başarı zaten. Aranızda merak edenler varsa da internete META A.Ş. üretimi Atari 2600'ler bulabilirsiniz hâlâ satılık olarak, keza yerli ve milli konsol almanın da tam zamanı. ■ **EMRE S.**







ELEŞTİREL VAHŞET SENFONİSİ

MANHUNT 1 & 2

EMRE SÜMER

Peşinizde neşeli naralar atarak canınızı almak için kovalayan psikopatlar sürüsü varken ne kadar kendiniz olabilirsiniz? Üstelik aynı kişiler yüzünden bütün ailenizi kaybetmişken, hayatta kalma mücadeleniz kameralarla kaydedilip kan isteyen seyirciler tarafından izlenirken? En fenası da değeriniz ancak sizin de bu esnada aldığınız canlarla ölçülürken?

Rockstar'ın oyunlarının kalitesi su götürmez bir gerçektir. Ne var ki medyanın gözünde iğrenç bir vahşet senfonisidir *Manhunt* serisi. Hâlbuki ekmeklerini felaket, ölüm ve savaş haberlerinden yiyen bu ikiyüzlü insanların bilmediği şey, o kanlı görüntüsünün altında dibine kadar bir şiddet eleştirisi yattığıdır. İlk oyunda o medeni diye adlandırılan toplumların aslında ne kadar şiddete aç olduğu işlenir. İkincisindeyse aynı toplumların medya araçlarıyla nasıl kolayca birer canavara dönüştürülebileceği. Lakin en esaslı tokat bizzat oyuncunun kendisine atılır aynayla yüzleştirilerek: Oyun boyunca işlediğin cinayetlerden keyif, yaptığın kanlı infazlardan zevk almadın mı? Eğer almadıysan neden hâlâ ekranın başındasın?

İnsanın atalarından yadigâr en ilkel dürtülerini dışarı çıkartır *Manhunt*. Yırtıcı bir hayvandan kaçan avcı gibi gölgelerde saklanmanız, ekran başında nefesinizi tutmanız gerekir hayatta kalmak için. Akli dengesi bozuk psikopatları, kaotik müzikleri ve size ne kadar yalnız olduğunuzu gösteren atmosferiyle korku salar içinize. "Köşeye sıkıştığında bir tavşan bile dişlerini gösterir" der bir Çin atasözü. Keza aynen de öyle olur, bir anda gölgelerden fırlayıp bu sanal insanların üzerine bilinçaltınızdaki bütün nefreti kusarken bulursunuz kendinizi. En akla hayale gelmeyecek türlü türlü infazı gerçekleştirir, boğar, kalem saplar, kafa uçurur, uzuvları kırar ve yeniden avcı olmanın verdiği hazla gülümsersiniz istemsizce.

Nihayetinde oyun sona erdiğinde de şu soruyla baş başa kalırsınız: Hangimiz daha gerçeğiz? Sivil hayatta gülücükler saçan, kurallara saygılı biz mi; yoksa oyunu eline aldığında öldürmekten, çalmaktan, zarar vermekten keyif alan biz mi?







BENZER KONSEPTTE BİR OYUN: MADWORLD

Hani yazının başından beri Manhunt'ın şiddet karşıtı mesajlarını şiddeti dibine kadar uygulayarak verdiğini anlatıyorum ya, oynanış olarak farklı olsalar da bu açıdan oldukça benzer bir oyun daha var aslında: Sadece Wii'ye çıkan MadWorld. İnsanların birbirlerini en göze hoş gelen yöntemlerle katlederek puan toplamaya çalıştığı bir TV şovunu konu alan oyunda yarışmacı kisvesi altında Jack Cayman olarak bu programın arkasındaki insanların peşinde düşüyoruz. Zaten etrafa fışkıran kanların kırmızısı haricinde oyun komple siyah-beyaz, oldukça başarılı ve çizgi roman havasında bir tarzı var. Kesinlikle tavsiye ederim.

NEDEN EFSANE OLDU?



KAOTİK ATMOSFER

Yaşam sevincinizi elinizden alan bir atmosferi vardır. Yıkılmış sokaklar, harap binalar, psikopatlarla dolu hastaneler, karanlık ortamlar. Üzerine de atmosferik, yer yer de hızlanan müzik eklenince oyuncu aslında ne kadar yalnız ve çaresiz olduğunu fark eder.

ŞİDDET KARŞITI MESAJ

Oyunun yüksek şiddet dozuna rağmen vermek istediği mesajlar aslında şiddet karşıtıdır. Tabii gören gözler için. Şiddetin medyada ne kadar prim yaptığı ve insanların bunlarla şiddet bağımlısı haline gelmesi ele alınır. Vermek istediği mesajı zıt bir anlatım diliyle dile getirmesi takdire şayandır.

MEDYANIN GÜNAH KEÇİSİ

İçerdiği yoğun şiddet öğeleri yüzünden medya tarafından şiddet körükleyici olarak damgalanmıştır seri. Stefan Pakeerah adlı gencin yakın arkadaşı tarafından canice öldürülmesinin oyunla ilişkilendirilmeye çalışılması da tuz biber ekmiştir. Bu yüzden pek çok ülkede de yasaklanmıştır.

BULLY'LE AYNI EVRENDE GEÇMESİ

Gene Rockstar'ın oyunu olan Bully'de sokaklarda dolaşırken vatandaşlar "Starkweather psikopatı yakalanmış, duydun mu?" der birbirine. Bahsedilen kişi de ilk oyunun baş kötüsü psikopat yönetmenin bizzat kendisidir. İkinci oyunun flashback kısımları da Bully'le aynı dönemdir.

GİZLİLİK

Elinizde silahla ölüm yağdırabileceğiniz bir seri değildir Manhunt. Yerinizi iki kişi bile fark ederse çok büyük ihtimalle canlı çıkamazsınız. O yüzden gölgelerde kalmalı, tamamen sessiz hareket etmeli ve düşmanlarınızı ruhları bile duymadan saf dışı bırakmalısınız. İnsanı diken üstünde tutar.



İNFAZ ÇEŞİTLİLİĞİ

Peşinizdeki psikopatları katletmeniz için akla hayale gelmeyecek ve türlü türlü infazlar içerir seri. Boğmalar, uzuv kırmalar, kesmeler, silahlı, hatta çevredeki objeleri kullanarak infazlar. Oyuncular da kısa süre sonra bütün bu infaz çeşitlerini keşfetmeye çalışırken bulur kendini.belediye başkanına rüşvet vermekten, mafya babası olabilmeye kadar yapabileceğiniz, müdahale edebileceğiniz, tek tek düşünüp uğraşacağınız (kısacası mikro yönetim dediğimiz) bir dolu şey mevcut.

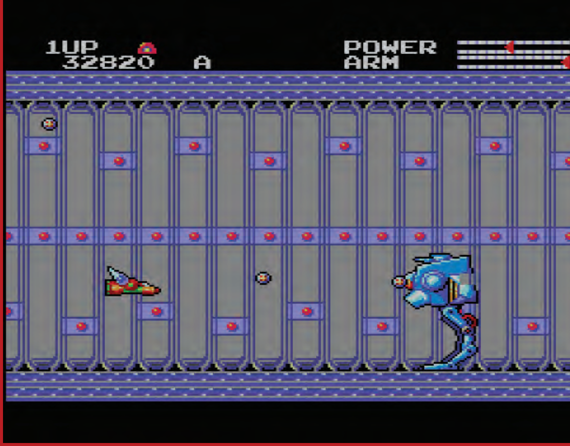
EKSTRA MODLAR

Her iki oyunun da öykü modu çok uzun sürmese de (7-8 saat) bitirdiğinizde oyunun ömrünü uzatan yeni modlar açılır. Endless Survival ya da çeşitli görevler gibi. Benim favorim oldukça eğlenceli ve aynı zamanda komik olan Monkey See - Monkey Die modu.

MOTION'LA İNFAZ

İkinci oyun Wii'ye çıkmış ve infazlara motion desteği eklemiştir. Bu yüzden kalem saplama, bıçaklama, objeyle kafatası kırma gibi infazları Wiimote'ta birebir el hareketleriyle yapabilirsiniz. Aldığınız zevki arttıracaktır diyeceğim ama dergi kapatılır diye korkuyorum.

SEN BU OYUNU BiLMEZSiN



TRANSBOT *[SMS]*

Bu köşe için bazı oyunları yazarken zorlanıyorum. Neden derseniz, oyun çok sade fakat yaptığı işin hakkını da verince köşeyi dolduracak kadar şey yazmak biraz zor oluyor. Transbot da öyle bir oyun işte. 1985 yapımı bir shooter. Ölümüne sade, fakat bir o kadar da eğlenceli. Düşünün, benim gibi türden pek hazzetmeyen bir adama bile kendini oynattı.

Oyunun ilginç tarafı silah sistemi. Belirli aralıklarla gelen aracı vurup çıkan küreyi alınca ekranın üzerindeki bir zamanlayıcı sırayla A'de G'ye kadar saymaya başlıyor. Sizin de hangi silahı almak istiyorsanız o anda düğmeye basarak silahınızı seçmeniz lazım. Zira hepsi de ciddi şekilde farklı etkilere ve kullanıma sahip. Gelgelelim onca aksiyonun ortasında o zamanlamayı tutturmak o kadar kolay olmuyor işte.

Başta da dediğim gibi inanılmaz yalın bir oyun TransBot, o yüzden öğrenip adapte olmanız birkaç dakika sürüyor sadece. Duruma göre silah seçmeye çalışmak, bu esnada üzerinize yağan düşmanlardan hayatta kalmaya çalışmak falan gayet zevkli. Uzay kısmında çalan müzik de gerçekten çok güzel (ki öteki de üs olmak üzere topu topu iki farklı bölüm var). Lakin oyunun şöyle bir sıkıntısı var; sonu yok. O bahsettiğim iki turu tamamlayınca sonsuz bir döngüde başa sarıyor ne yazık ki.

Sega Master System kartuşları topluyorsanız piyasada en ucuza bulabileceğiniz oyunlardan TransBot. Fiyat-performans eğrisine göre değerlendirirsek de gayet başarılı sayılır bence. Shooter hayranı retrocular bir bakmalı derim. Şaka maka köşeyi doldurdum yalnız ha! **EMRE S.**



HD VERSİYONU

Oyunu takdir eden tek kişi ben olmasam gerek ki hayranları tarafından yapılan HD bir versiyonu var oyunun PC için. Üstelik de tamamen ücretsiz. RetroGameGeeks'de bulup deneyebilirsiniz.

SEN BU OYUNU BiLMEK iSTEMEZSiN

RAMBO: THE FIRST BLOOD - PART II *[NES]*

Eskiden "Hay Dilinizi Eşek Arısı Soksun" diye bir köşemiz vardı, bazı okurlarımız hatırlayacaktır. İşte Rambo zamanında bu köşeye konuk olma şerefine erişmiş bir oyun. Keza oyunun başında Albay Trautman görevi kabul edip etmeyeceğinizi soruyor, siz "hapiste daha iyiyim boş ver" seçeneğini seçerseniz de aynen şu cevabı veriyor: "Ama sen evet diyene kadar oyun başlamaz Rambo" (ve gerçekten de oyun başlamıyor). Oyunun kalitesini, daha doğrusu troll seviyesini en başından bilin istedim.

Rambo, serinin ikinci filmini ele alan bir Zelda 2 klonu. Tıpkı Zelda'daki gibi insanlarla konuşup Vietnam'da ne kadar örümcek, böcek, yılan, kaplan falan varsa savaşıyoruz. Bir savaş oyunundan çok doğa katliamı simülasyonu da diyebiliriz yani. Diğer yandan Rambo'nun filmlerden aşina olduğumuz o konuşkan, şakacı, çapkın, hatta şapşik kişiliğini bile ön plana çıkartan bir oyun bu. Zira hangar ahalisiyle konuşarak tıpkı girişteki gibi salak saçma diyaloglar yaşayabiliyor, hatta omuz omuza çarpıştığımız kızcağıza durduk yere "Beni beğeniyor musun?" diye sorabiliyoruz.

Zaten oyunun filmle hiçbir alakası olmayan müziğinden tutun da rezalet kontrollerine kadar hiçbir elle tutulur tarafı yok. İzahı imkânsız tonla hata da cabası. Hani ciddi ciddi yapımcıların oyuncuları trollemek için yaptığını ve yapım aşamasında da hayli eğlendiklerini düşünüyorum ben. Yoksa önünüze çıkan herkesi tarayıp geçtiğiniz sıradan bir shooter çok daha Rambo oyunu tadı verirdi yani.

Lanetli midir nedir Rambo'nun düzgün bir oyunu yok zaten. Yıllar sonra PS3, 360 ve PC'ye yapılan on-rail shooter oyun da buna bile rahmet okutacak kadar leşti çünkü. İkisini de oynamaktansa hapiste olmayı tercih edebilirsiniz yani, boşa konuşmuyor adam. **EMRE S.**





HAYALET TREN [FINAL FANTASY VI]

Gesthal İmparatorluğu'nun gücü ve diktası altında bir dünyadır burası. Her türlü teknoloji, hatta Esper'lerin gücü bile imparatorluğun emrindedir ve karşı koyacak kadar güçlü kimse yoktur. Kendine Returners adını veren bir grup isyankâr hariç. Güçleri yettiğince karşı koymaya çalışırlar imparatorluğa, üstelik baskı altında yaşayan insanlardan bile destek görmemelerine rağmen.

İşte Returners'a destek olan nadir oluşumlardan biridir Dome Krallığı. Bu yüzden imparatorluk 2 yıl önce buraya savaş açmış, fakat kral Cyan'ın üstün savaş tecrübesi ve yetenekleri sonucu galip gelememişlerdir. Nitekim imparatorluğun ikinci adamı pozisyonunda olan Kefka, ne yaparsa yapsın Dome Kalesi'ni ve Kral Cyan'i alt edemeyeceğini anlayınca olabilecek en hain yönteme başvurur ve krallığın su kaynaklarına zehir katar gizlice. Kısa süre içinde de Dome halkının ve askerlerinin büyük kısmı zehirlenerek telef olur. Üstelik ölenlerin arasında Cyan'ın eşi ve çocuğu da vardır.

Cyan bu korkunç tablo karşısında adeta aklını kaybeder ve kalenin dışında konuşlanmış olan askeri birliğe karşı tek başına hücuma kalkar. Kefka'nın canını almaya yemin etmiştir. Ne şanstır ki bu esnada Returners'tan askeri kampa sızmış olan iki kişi daha vardır ve hemen Cyan'a katılırlar. Onları durdurmaya çalışan askerleri alt ederek Kefka'ya kadar da ulaşırlar. Fakat Kefka bir şekilde kaçmayı başarır (ki zaten ödleğin tekidir). Üçlü için de geriye yapılacak tek bir şey kalır: Peşlerine düşen ordudan kurtulmak.

Üçlü izini kaybettirmek adına pek de tekin olmayan Phantom Forest'a kaçar. Ormanın derinliklerine ilerledikçe de bir trene rastlarlar garip şekilde. Adeta bir labirent olan ormandan çıkmanın tek yolunun bu olduğunu düşünerek de gizemli trene binerler. Fakat tren hayaletlerle doludur, zira ölüleri öteki taraftaki edebi istirahatlerine götüren trendir bu! Nihayetine onları da yanlarında götürmek isteyen hayaletlere karşı çılgıncasına bir mücadele verip treni durdururlar ve inmeyi başarırlar.

Üçlü soluk soluğa indikleri treni uzaktan izlerken trenin düdüğü çalar. Sesi duyan pek çok yeni hayalet yolcu, ormanın içinden çıkarak öteki tarafa geçebilmek için trene biner. İşte o an ömrü boyunca unutmayacağı bir görüntüyle karşılaşır Cyan, keza trene binen yeni yolcular arasında daha yeni kaybettiği karısı ve çocuğu vardır. Zavallı adam eşine ve çocuğuna seslenir, onlar da huzur dolu bir yüz ifadesiyle gülümseyerek onu ne kadar sevdiklerini söylerler ve beraber güzel hatıraları için teşekkür ettikten sonra trene binerler. Zira bu yolculuğun geri dönüşü yoktur.

İşte o an trenden hiç inmemiş olmayı diler Cyan tüm benliğiyle. Tren sonsuzluğa doğru ormanın içinde kaybolurken de arkalarından bakakalır. Ailesiyle birlikte yaşama sebebini de aynı trenle uğurlamıştır artık... ■ EMRE S.

CYAN SON ANDA İNMEYİ BAŞARDIĞI TRENDEN HİÇ İNMEMİŞ OLMAYI DİLEYECEKTİR.

MEDYA

FİLM // ÇİZGİ ROMAN // ANİME // MÜZİK

SEKİZİNCİ GÜN





Bu yazıyı kaleme alana kadar, farklı ülkelerden, dönemlerden, türlerden birçok film izledim. Sinemada gösterime girdiği hafta, gözlerimin sulanmasının önüne geçemeyerek izlediğim ve birçok sahnesini halen, duygulanarak hatırladığım filmlerden biridir, orijinal adıyla "Le Huitieme Jour", dilimizdeki haliyle "Sekizinci Gün."

Filmin ismini daha ilk sahnelerde öğreniriz, baş karakter, genç yetişkin Georges'un ağzından: "Tanrı, toprağı, ormanları, denizleri ve canlıları yarattıktan sonra, sekizinci gün Georges'u yarattı." Georges, down sendromlu, "mongol" da denilen, zihinsel engelli ama yüreği engelsiz, şartsız ve sınırsız sevgiyle dolu bir gençtir. Yolu tesadüfen çok yoğun çalışan, orta yaşlarında, kariyer ve para sahibi ama ailesi tarafından terk edilmiş, mutsuz bir beyaz yakalı olan Harry (Daniel Auteuil) ile kesişir. Yer yer klişe temalara da kaçan (kaçmasa uzak ara tüm ödülleri toplardı zaten) sıcak ve samimi 2 saat boyunca da, bu birbiriyle ilgisiz iki insan aracılığıyla aile bağları, annenin kutsallığı, karşılıksız sevgi, bireyin özgürlüğü, dostluk gibi konuları kafamızda sorgulatan, kahkahayla güldürürken hüzünlendirip düşündüren sahnelere tanık oluruz.

Bunca yıl sonra Harry ve Georges'un bu değişik, sıra dışı yolculuklarından birçok gülümseten kareyi az önce izlemişim gibi hatırlıyorsam, dönemin eleştirmenlerinden gelen kamera açısıydı, montajdı vb. olumsuz yorumlar çöplükte kalmış demektir, önemli olan her zaman, bir eserin izleyici - okuyucuda - dinleyicide bıraktığı kalıcı izlerdir. Ayrıca down sendromlu insanlara bakış açımı değiştiren film olmuştur Sekizinci Gün. Cannes festivalinde ödül aldıktan sonra bir televizyon röportajında Georges'u canlandıran aktör Pascal Duquenne'e filmi sorduklarında "hiç hatırlamıyorum" der, down sendromlular böyle samimi ve düz insanlardır işte... **NOYAN**



UZAY ŞÖVALYESİ ROM



90'lı yıllarda Alfa Yayınları arka arkaya bir sürü Marvel çizgi romanı basmaya başlamıştı. Kaptan Amerika, Fantastik Dörtlü, Gümüş Kayakçı, Punisher... Hayallerim gerçek olmuştu, cennete düşmüştüm sanki. Ama bunların arasında bir tanesi var ki her zaman için diğerlerinden çok daha fazla sevmişimdir kendisini: Uzay Şövalyesi ROM.

Her şey bir gece Dünya'ya bir göktaşının düşmesi ve içinden iki metre boyunda, kızıl gözlü, insan biçimli, bembeyaz bir robotun çıkmasıyla başlıyor. Robot en yakın kasabaya gidiyor, insanları tuhaf bir ışınla tarıyor, ardından içlerinden birkaç tanesini nötrailizör denen lazer silahıyla oracıkta kül ediveriyor. Ama diğerlerine dokunmuyor. Millet hemen paniğe kapılıyor tabii, ordu uzaylı katili öldürmek için seferber oluyor falan.

Ama işin içyüzü daha sonra anlaşılıyor. Meğer Darkonlar denen, biçim değiştiren bir uzaylı ırkı uzun yıllar önce gezegenimize gelmiş ve insanlardan bazılarını öldürerek yerlerine geçmiştir. Robotun, yani ROM'un öldürdüğü kişiler aslında istilacı uzaylılardır. Uzun yıllar önce onun gezegeni Gondor'u da istila etmişler, ROM ve arkadaşları onlarla savaşabilmek için insanlıklarını feda edip savaşçı robotlara dönüşmüşlerdir.

Ondan sonra hikâye alıp başını gidiyor zaten. ROM önce dünyayı dolaşıp başka süper kahramanlarla veya kötülerle karşılaşıyor, bazen onlarla savaşıyor, insanoğlunun mantıksızlıklarını anlamaya çalışıyor ve Darkonları aramaya devam ediyor. İş en sonunda tüm kahramanların ona yardım ettiği toplu bir savaşa kadar gidiyor.

ROM aynı zamanda Marvel'ın tamamlanıp sona eren nadir serilerinden biridir. Türkçe'ye hepsi çevrilmişti zamanında. İmkânınız olursa alıp okuyun, bu unutulmaz klasikten mahrum kalmayın. Geçen yıllarda IDW'nin bastığı yeni seriyi demiyorum ama. O garabetten uzak durun, yok sayın, hatta yakın... **M. İHSAN**



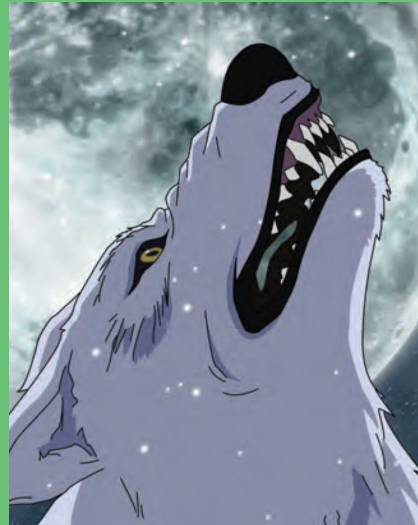


WOLF'S RAIN

Cowboy Bebop'ı bilmeyen animesever yoktur herhalde. Birçoğunuzun eski olmasına rağmen izlediğini de tahmin ediyorum zaten. Sanıyorum başyapıt olduğu konusunda hemfikirizdir. Wolf's Rain farklı bir stüdyodan (Bones) çıkmış olsa da Cowboy Bebop'ın çekirdek kadrosunu yeniden bir araya getirmişti ve ikisi çok farklı seriler olsa da aldığınız tattaki benzerlikleri de fark edebiliyordunuz. Gayet yakın kalitede olsa da Cowboy Bebop kadar büyük bir fenomen olmadı öte yandan Wolf's Rain. Anlayabiliyorum, Cowboy Bebop'ın hafifmeşrep havasına karşılık Wolf's Rain'in tamamen ciddi, melankolik, kasvetli havası herkese çekici gelmemiş olabilir.

Soğuk, karlı, post apokaliptik bir dünyadayız. Ve bir efsaneye göre dünyanın sonu geldiğinde Cennet ortaya çıkacaktır ve oraya giden yolu da yalnızca kurtlar bulabilecektir. Kurtların neslinin yüzyıllar önce tükendiği düşünülüyordur ancak aslında illüzyon yeteneklerini kullanarak insan suretinde görünebilen kurtların bir kısmı insanlarla iç içedir. Cennet'in anahtarı olan çiçeğin kokusunu alan dört kurdun bu çiçeğin peşine düştükleri yolculukta hayatta kalma, hayvani içgüdüleriyle barışma veya o içgüdüleri dizginleme, istekleri bambaşka olan bu dört kurdun birbirlerine tahammül edebilme mücadelelerine şahit oluruz.

Mutlu bir seri değil Wolf's Rain, sizi yalnız hissettirecek ve belki de soğuktan titretecek. Ama bu hissettirdiklerini seveceksiniz, seri ne zaman aklınıza gelse bünyenizi tuhaf bir sakinlik kaplayacak. İngilizce olan açılış ve kapanış şarkılarının tüm zamanların favori anime açılış-kapanışlarından olduğumu da not edeyim yazıyı bitirmeden. ■ ÖMER







AUDIOSLAVE

AUDIOSLAVE

Müzik konusunda eski kafalı olduğum bilinen bir gerçek. 2000'lerden sonra tanıştığım her grup/müzisyen benim için moderndir. Çoğunu da sevmem. Ne bileyim Rage Against the Machine'in rapli hoppidi zıppidi müziğinden oldum olası hazzetmem. Veya Soundgarden gibi indie/alternatif rock gruplarının en fazla bir buçuk melodi içerip dakikalarca sürmeyi başaran mıymıntı şarkılarını duyunca sıkıntıdan üstümü başımı yırtasım gelir. Ha ama derseniz ki über yetenekli über özgün gitarist Tom Morello başta olmak üzere Rage Against the Macine'in vokal harici üçlüsü, Soundgarden'dan son yirmi yılın en sevdiğim "modern" vokal olan Chris Cornell'i yanlarına alıp hem tüm yeteneklerini hem de kendi müziklerini özgün yapan her şeyi ortaya koyacak, bunu yaparken de eski kafa rock'tan gidecek, aha işte orada aklım patlar!

Ömrü sadece üç albüm süren bir süper grup Audioslave ki ikinci ve üçüncü albümleri çok daha fazla sattı ama yok ya, ilk albümün o acayip gürültülü, karman çorman havasını ben ayrı bir seviyorum.

Cochise gibi bir giriş şarkısı dostlar başına mesela, öyle böyle gaz değil. Show Me How to Live, Gasoline, Light My Way gibilerinin de aşağı kalır yanı yok. Like a Stone ve I Am the Highway de grubun en sevdiğim baladları ayrıca. Yahu şu saydığım şarkılara bakıyorum da bir insan diğer iki albümü veya diğer iki grubu nasıl daha çok sevebilir aklım almıyor!

Diğer iki üye iyi hoş da geçen yıl kaybettiğimiz çatallı/mayhoş vokalini sevdiminin Chris Cornell'i ve şarkılardaki en "bu ses de gitardan çıkmaz artık" dediğiniz her sesi gitarından çıkarabilen Tom Morello hem albümün hem grubun yıldızları şüphesiz. Yazıyı sonlandırırken ve arkada albüm çalarken de içimden geçeni direkt paylaşmak isterim: Bok vardı üç albüm sonra grubu dağıtacak. Öteki müzikleri yapan çok grup var zaten, Audioslave bir taneydi. ■ ÖMER

Oyungezer

SAYI: 133- 2018/11

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Merve Akman, merve@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr
Yiğit Tezcan, yigit@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Erkut Altındağ

Web Geliştirme
Raşit Ülcay, rasit@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 2 Kasım 2018
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

134

FALLOUT 76

Burası kıyamet sonrası için biraz fazla mı kalabalık ne?



ARALIK'TA OYUNGEZER'DE